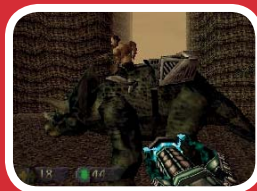
ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

MARVEL NOS GAMES

O Homem-Aranha, os X-Men, Os Vingadores e outros super-heróis fizeram bonito nos videogames antes de invadir os cinemas

STRIDER Tudo sobre o ninja acrobata que fatiava monstros robóticos

TUROK Índios e dinossauros em um dos mais nostálgicos jogos de tiro do Nintendo 64

KNIGHTMARE Uma grande aventura do MSX com chefes que causam pesadelos até hoje

GARFIELD Como o jogo do gato foi cancelado no Atari e ressurgiu 15 anos depois

PÔSTER GRÁTIS
LADO A Universo Marvel
LADO B Homem-Aranha

Nº 24

EDITORA EUROPA

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 24 – Dezembro de 2014

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redação
Editor: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza (projeto gráfico)
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros (edição e textos), Amer Houchaimi
e Douglas Pereira (textos)

Publicidade (publicidade@europanet.com.br)
Diretor: Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe: Adriana Gomes, Angela Taddeo, Elisângela Xavier,
Ligia Caetano, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Criação: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Tráfego: Gabriela Saraiva

Outras regiões
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (AL, CE, PB, PE e RN):
Espaço de Mídia – (81) 9976-8544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 8146-1010
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/ 9965-8133
EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

Propaganda: Denise Sodré

Circulação
Gerente: Ezio Vicente
Equipe: Henrique Guerche,
Paula Hanne e Michelle Pereira

Atendimento ao Leitor e Livrarias
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenação: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Equipe: Carla Dias, Josi Montanari, Vanessa Araújo,
Maylla Costa, Marcia Queiroz, Camila Brogio, Bia Moreira,
Graziele Dantas, Mila Arantes e Gisele Silva

Europa Digital (www.europanet.com.br)
Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Alan Brasilino, Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton,
Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

Produção e Eventos
Gerente: Aida Lima
Equipe: Beth Macedo

Logística
Coordenação: Liliam Lemos
Equipe: Carlos Mellacci, Paulo Lobato e Gustavo Souza

Administração
Gerente: Renata Kurosaki
Equipe: Paula Orlandini, William Costa e Pedro Nobre

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

OLD!Gamer é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 2317-2355).

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:
DINAP Ltda. Distribuidora Nacional de Publicações
Rua Dr. Kenkiti Shimomoto, 1.678
CEP 06045-390 - Osasco, SP

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

EDITORIAL

O cinema é uma mídia muito mais antiga do que os videogames, mas, só nas últimas décadas os super-heróis ganharam mais destaque em superproduções hollywoodianas. Nos jogos, em compensação, os personagens das histórias em quadrinhos sempre se sentiram em casa. Nossa matéria de capa aproveita a enxurrada de filmes da Marvel para lembrar como os games estrelados pelos X-Men, Vingadores, Homem-Aranha, Hulk, Justiceiro e outros heróis vêm de longa data. E esta edição não acaba por aí: *Turok*, *Strider* e *Garfield* também estão relacionados com as HQs, e de uma forma de outra mostram como a parceria entre quadrinhos e joysticks rende bons frutos.

Humberto Martinez
Editor
Humberto@europanet.com.br

SUMÁRIO

SE FOR O CASO, RECLAME.

Nosso objetivo é a Excelência!

Redação
Fone: (11) 3038-5050 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: humberto@europanet.com.br

Correspondência
Rua MMDC, 121 CEP: 05510-900
São Paulo – SP Fax: (11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Publicidade
Fone: (11) 3038-5098 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: publicidade@europanet.com.br

Atendimento
Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-8888-508 (Outras localidades)
Fax: (11) 3819-0538
Das 8h às 20h (segundas as sextas)
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Digital
www.europadigital.com.br
suportedigital@europanet.com.br
Sistemas: Windows, iOS, Android, Mac e Linux

Visite-nos no **www.facebook.com/revistaoldgamer**

ERRATA

No OLD!News da edição #23 falamos que a Tectoy não lançou *Joe Montana Football* do Mega Drive por aqui. Isso procede. Porém, faltou falar que existem versões de *Joe Montana Football* que foram de fato publicadas pela Tectoy no Brasil para o Game Gear e o Master System, embora sejam jogos completamente diferentes do Mega Drive.

Por Alexei Barros

MEGA MAN PARA O MEGA DRIVE?

"Depois do enorme (não, sério, é imenso) sucesso de Street Fighter II: Special Champion Edition, circulam rumores que a Capcom está levando outros jogos da Nintendo para o Mega Drive. Mega Man é o nome em questão – ele é a estrela de seis jogos do NES, cinco do Game Boy e um do Super Nintendo. Mas agora ele está considerando se mudar para o mundo veloz do Mega Drive.

Capcom e Sega não estão confirmando esses rumores, mas diz-se que o título de estreia do Mega Man será na verdade três jogos em um, com os títulos do NES, refeitos, melhorados e aperfeiçoados para o sistema 16-bit da Sega. Se esse cartucho for bem aceito pelos consumidores, então a segunda leva de três jogos receberá o mesmo tratamento, e os donos do Mega Drive vão ter outro título do Mega Man. Ele tem sido um grande sucesso para a Nintendo, então vamos torcer para que esses boatos se confirmem e ele apareça no seu Mega Drive em breve."

ANÁLISE OLD!GAMER

Os rumores se confirmaram e a Sega criou até uma arte conceitual mostrando o *Mega Man* cumprimentando o Sonic para comemorar a primeira aparição do robô fora de um console da Nintendo. Essa coletânea ficou conhecida como *Megaman: The Wily Wars* ("Megaman" escrito junto, diferentemente do usual, que é "Mega Man" separado). Ela foi lançada em cartucho na Europa e Japão e nos EUA apenas por meio do serviço online Sega Channel. O conteúdo: remakes das três primeiras aventuras do azulão do NES, bateria para salvar o progresso (dispensando passwords) e modo de jogo exclusivo chamado Wily Tower. Habilitado depois de vencer os três jogos, o conteúdo extra permite enfrentar um trio de chefes inéditos inspirados no romance chinês *Jornada ao Oeste*. No entanto, a compilação com *Mega Man 4*, *5* e *6* especulada pela revista não virou realidade.

Mega #16

MEGA
BRITAIN'S BEST-SELLING MEGA DRIVE MAGAZINE £2.50
WHAT ARE YOU PLAYING AT?

1994

Os aliens estão de volta

"Os donos do Master System podem ficar ansiosos para o filme mais quente do ano que vai render uma adaptação para o console em breve. O filme Alien 3 (que deve ser o Terminator 2 de 1992) vai aparecer no verão e coincidir com o lançamento do jogo da Sega. Um jogo formidável será necessário para se equiparar à expectativa do filme, e a Flying Edge nos garantiu que um jogo formidável é o que você vai ter. Detalhes são um pouco vagos no momento."

ANÁLISE OLD!GAMER

A Probe Entertainment adaptou *Alien 3* para diversas plataformas, sem se esquecer do Master System, cuja versão foi lançada na Europa e no Brasil em 1992, quando a geração 16-bit já tinha emplacado. O jogo de plataforma do Master evidentemente não apresenta o mesmo nível de qualidade técnica do título do Mega Drive, mas tem seus méritos, como a ótima trilha sonora. Basicamente, o objetivo do jogo é salvar presos das garras dos aliens no comando da corajosa tenente Ripley.

Sega Pro #7

1992

U2 e Lara Croft?

"Apesar de o especial do U2 no canal ABC obter uma das audiências mais baixas nos programas do gênero, a expectativa é que a mais recente turnê da banda irlandesa seja a mais cara de todas. E para os jogadores ligados em música (há tempo para os dois?), eles vão ser presenteados com uma aventura especial em vídeo da Lara Croft, a heroína de Tomb Raider. Sim, desenvolvedores da Core, com permissão da publisher Eidos, produziram um vídeo que será exibido em um telão de 620 metros quadrados durante a turnê PopMart, que começou em Las Vegas em 25 de abril e custou US$ 120 milhões."

PC PowerPlay #14

1997

ANÁLISE OLD!GAMER

Quase 20 anos depois, Tomb Raider e U2 estiveram nos holofotes por motivos diferentes. *Rise of the Tomb Raider*, próximo jogo da série, hoje sob os cuidados da Crystal Dynamics, provocou discussões na internet por conta da exclusividade temporária dos consoles da Microsoft (Xbox e Xbox 360) anunciada no evento Gamescom 2014. Já o U2 chamou a atenção com o lançamento gratuito do álbum *Songs of Innocence* na loja da iTunes em setembro de 2014.

Adeus então... velho amigo

"A Nintendo oficialmente enterrou agora o NES. Mais de 34 milhões do NES foram vendidos apenas nos Estados Unidos e quase 70 milhões em todo o mundo, mas o tempo passou. O NES por si só reiniciou o boom dos consoles e seu incrível sucesso provavelmente nunca vai repetir.

A Nintendo parou agora de fabricar o modelo americano, apesar de que pequenas quantidades da máquina reformulada ainda vão chegar aos poucos nas lojas japonesas.

O NES não está mais disponível no Reino Unido há um ano e vai deixar saudades em todo mundo."

Ultimate Future Games #4

1995

ANÁLISE OLD!GAMER

O prognóstico da Ultimate Future Games de que o sucesso do NES não iria acontecer de novo foi extremamente precipitado. Falando apenas dos consoles de mesa, cinco aparelhos superaram o rei da geração 8-bit em vendas acumuladas nos principais mercados do mundo. A saber: Xbox 360 (80 milhões), PlayStation 3 (80 milhões), Wii (100 milhões), PlayStation (102 milhões) e finalmente o PlayStation 2 (155 milhões), o videogame mais bem-sucedido de todos os tempos.

Rumores sobre a união da Sega com a Square...

"Recentemente a Square recebeu da Sega o mais avançado kit de desenvolvimento do Dreamcast, o Kit no. 5. Apesar do silêncio da softhouse, rumores dizem que o time de produção da Square ficou bastante impressionado com a capacidade gráfica e facilidade de programação do console. Bem, basta lembrar de um pequeno episódio ocorrido tempos antes do lançamento de Final Fantasy VII. A sétima versão de sua mais famosa saga, Final Fantasy, estava programada para o N64... Isso até a Square receber vários kits de produção do PlayStation e ficar satisfeita com a capacidade e facilidade de programação... Assim sendo, faça suas apostas! Teremos ou não games da Square para DC?"

ANÁLISE OLD!GAMER

Jamais um videogame da Sega teve algum jogo lançado pela Square. Durante as eras 8 e 16-bit, a Square deu prioridade à Nintendo e nos 32-bit ao PlayStation. A gigante dos RPGs só abriu o leque depois, com jogos para o GameCube (*Final Fantasy Crystal Chronicles*), o Xbox 360 (*Final Fantasy XI*) e o PlayStation 2, que costumava receber os títulos mais importantes com exclusividade, como *Final Fantasy X* e *XII* e os jogos da série principal de *Kingdom Hearts*. Porém, isso aconteceu depois que o Dreamcast foi descontinuado pela Sega.

Gamers #36

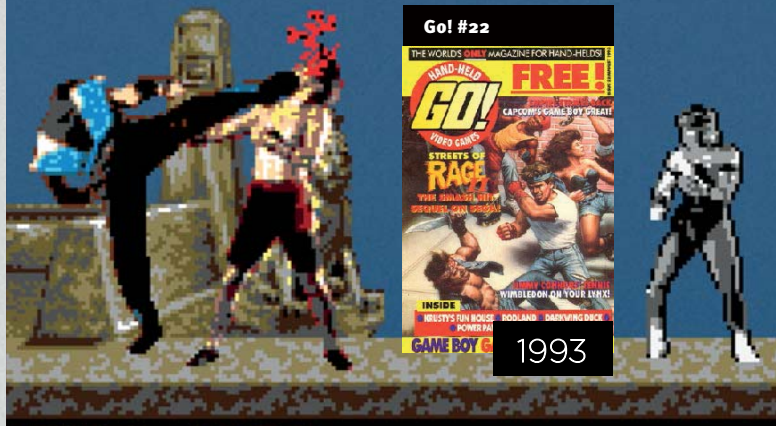
1998

KOMBATE PORTÁTIL!

"Os donos do Game Boy e Game Gear podem ficar ansiosos para as conversões de Mortal Kombat, jogo que certamente vai ser um sucesso! Você sabe a história – um bando de lutadores se enfrentam, arrancando espinhas e fazendo outras coisas horríveis uns aos outros no processo –, então não vamos dar importância aos jornais que estão berrando 'Um ultraje!'. Apenas vamos publicar uma tela de cada versão e deixar você babar antes de trazermos os reviews de ambos!"

ANÁLISE OLD!GAMER

Por maior que fosse a empolgação da revista Go! com as duas versões de *Mortal Kombat*, elas perderam muito conteúdo do arcade. No Game Gear, Kano e Reptile ficaram de fora, e o segundo lutador também não está no Game Boy, que ainda por cima não tem Fatalities. Não havia como o sangue jorrar na adaptação do Game Boy preto e branco, mas no Game Gear o líquido só aparece com um código secreto, assim como no Mega Drive.

Go! #22

1993

Atari apresenta Gauntlet

"Gauntlet é o último sucesso da Atari Games e incorpora muitos dos aspectos atraentes dos jogos de RPG de fantasia de hoje. Os jogadores podem assumir o papel de um dos quatro heróis de Gauntlet, cada um com as próprias habilidades. Thor, o guerreiro, é especialmente competente no combate corpo a corpo; Thyra, a valquíria, tem uma defesa forte; Merlin, o mago, possui a melhor mágica; e Questor, o elfo, conta com a velocidade mais rápida. Até quatro jogadores podem jogar ao mesmo tempo, competindo por comida, tesouro e poções de mágica, enquanto se unem para lutar contra ondas de monstros que virão ao ataque."

Atari Games Players Club #1

1986

ANÁLISE OLD!GAMER

***Gauntlet* foi produzido em uma época em que a Atari já não tinha a força dos anos precedentes ao Crash dos videogames de 1983. Mesmo assim, a divisão de arcades da empresa, Atari Games, apresentava jogos que se tornaram clássicos, como é o caso de *Gauntlet*. O jogo é conhecido pela exploração de calabouços infestados de fantasmas e monstros. A adaptação para o NES e o remake do Mega Drive (que saiu no Ocidente com o título *Gauntlet IV*) também são populares.**

Plug 'N Play Games #1

1997

SUPER MARIO 64 2... DETALHES SÃO REVELADOS

"E quem gosta das aventuras do encanador já pode começar a juntar uma grana para comprar um 64DD. O futuro jogo da série será para o novo aparelhinho da Nintendo. Mario agora terá a ajuda do seu irmão Luigi que não apareceu na versão anterior e outros personagens também entrarão na festa. Também será possível duas pessoas jogarem juntas, andando no mesmo mundo e fazendo várias tarefas ao mesmo tempo. Sem contar com as habilidades do 64DD de regravação parcial que será usado de maneira interessante no jogo. A Nintendo afirma ainda que haverá mudanças na engine do game, tornando-o mais animado do que já era e também que os novos elementos de gameplay estão sendo implementados. O jogo será compatível com o Rumble Pak (que já foi lançado junto com Star Fox). Tudo isso para tornar o game muito mais divertido do que já era."

ANÁLISE OLD!GAMER

O projeto da continuação de *Super Mario 64* de fato chegou a começar, mas foi abandonado ainda no início de desenvolvimento pelo fracasso do add-on 64DD. Até hoje, nada da sequência cancelada foi mostrado publicamente. Nem tudo se perdeu. O remake *Super Mario 64 DS* para o Nintendo DS, lançado em 2004, implementou o multiplayer e a possibilidade de jogar com o Luigi como pretendia *Super Mario 64 2*. O Yoshi e o Wario também são jogáveis nessa competente versão para o portátil.

PlayStation Power #1

1996

Letterboxes banidas

"A partir de julho as tarjas em todos os jogos do PlayStation vão desaparecer. A Sony não vai mais aprovar jogos convertidos do sistema de cor americano NTSC para o PAL britânico que cortarem o comprimento da tela para 240 pixels, criando a tela com letterbox. Todos os jogos terão de preencher a tela completamente (mais de 256 pixels). Isso é boa notícia? Possivelmente. A consequência disso pode ser que, forçados a fazer os jogos em tela cheia, os desenvolvedores encontrem outras formas de converter o 'rápido' sistema NTSC para o 'lento' PAL. Duas opções repugnantes são reduzir a velocidade ou a qualidade do jogo."

ANÁLISE OLD!GAMER

O sistema de cor europeu PAL apresenta 625 linhas de resolução contra as 525 linhas do americano NTSC. Como muitos jogos vinham dos Estados Unidos, a maneira mais rápida de converter esses títulos para a Europa era preencher as 100 linhas de diferença com letterbox. Outro complicador é que o NTSC tem 60Hz, ao passo que o PAL possui 50Hz, fazendo com que os jogos europeus sejam mais lentos que os americanos. Evidentemente, tais problemas não são exclusividade do PlayStation, e muitos jogos europeus das gerações 8 e 16-bit também sofreram com isso.

Ação Games #33

1993

Super FX para todos os gostos

"A Nintendo está rindo sozinha. O sucesso de Star Fox foi tão grande que ela já anunciou que, a partir de abril, todos os seus games virão com a nova maravilha. Os próximos lançamentos, já confirmados, são uma nova versão de Super Mario World (para acompanhar o lançamento do filme nos States), Battletoads e uma incrível versão de Drácula, o clássico do terror. Vale a pena apostar nesses games: o Super FX não é brincadeira!!!"

ANÁLISE OLD!GAMER

Nem todos os lançamentos seguintes da Nintendo tiveram o chip Super FX, que renderiza gráficos poligonais no SNES. A citada "nova versão de *Super Mario World*" supostamente se refere ao *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, que usa o chip sucessor Super FX2, porém não há qualquer intenção de acompanhar o lançamento do filme do Mario. Aparentemente os outros dois jogos seriam *Battletoads in Battlemaniacs* e *Bram Stoker's Dracula*, e nenhum dos dois utiliza o chip FX.

San Mateo Software Group

Supergame #16

1992

"A Sega está metida no projeto que pode revolucionar toda a história dos videogames. O consórcio Electronic Arts-Matsushita-Warner está desenvolvendo um aparelho de 32-bit para ser acoplado à TV. Um dos canais a cabo americanos, mediante uma taxa, oferece uma biblioteca de jogos e o assinante tem vários títulos à disposição. Sem cartucho e sem CD. O plano é produzir 30 milhões de unidades até o fim do próximo ano."

ANÁLISE OLD!GAMER

Pela citação das empresas Electronic Arts, Matsushita e Time Warner na notícia, deduz-se que o aparelho em questão é o 3DO, já que San Mateo Software Group foi o primeiro nome da 3DO Company. Antes de o acordo ser firmado, o projeto da dupla RJ Mical e Dave Needle foi oferecido para a Sega, mas o chefão da empresa, Hayao Nakayama, recusou a proposta. Depois, a dupla se associou a Trip Hawkins, o responsável pelo conceito do 3DO, console que nem chegou perto de dispensar mídia física e contar com uma biblioteca de jogos por assinatura como especulou a Supergame.

EINHÄNDER

"A Sony admitiu abertamente que de fato está trazendo o fantástico shmup Einhänder para os EUA. Não serão feitas mudanças, exceto por alguma tradução mínima. A data de lançamento é atualmente 5 de maio."

ANÁLISE OLD!GAMER

Segundo notícia da época do site IGN, a Sony tinha o direito de publicar nos Estados Unidos quais jogos quisesse da safra de lançamentos da Square em 1997. Foi a própria Sony que publicou nos EUA para o PlayStation: *Tobal No. 1* (lançado ainda em 1996), *Final Fantasy VII*, *Bushido Blade*, *Final Fantasy Tactics*, *SaGa Frontier* e *Einhänder*, que saiu em 1998 nos Estados Unidos. Foram sim feitas algumas alterações na localização, como nos power-ups. De acordo com a mesma nota do IGN, caso a Sony não quisesse, a Working Designs estaria interessada em trazer o shmup para o Ocidente.

PSM #8

1998

Folhinha
Folha de S. Paulo

2001

'Tunes' é fiel ao desenho

"Vai começar o jogo de gato e rato, ou melhor, de cão e lobo. Baseado no desenho animado da Warner, em que o cão pastor Sam guarda as ovelhas enquanto o lobo Ralph tenta roubá-las, o game Looney Tunes: Sheep Raider, para o PlayStation, tem um gameplay original em relação à maioria dos jogos para crianças.

Em vez de pular plataformas e coletar itens, você vai controlar Ralph e terá de agir com as pontas dos dedos para pegar as ovelhas sem chamar a atenção de Sam. Isso proporciona quebra-cabeças cada vez mais difíceis e divertidos. O jogo tem mais ou menos o estilo de Metal Gear Solid. Toda a linha de produtos Acme vai estar disponível para montar armadilhas para as ovelhas. No desenho, o lobo nunca conseguiu apanhar nenhuma ovelha. Se você quiser quebrar essa tradição, não deixe de experimentar esse game."

ANÁLISE OLD!GAMER

Intitulado *Sheep, Dog 'n' Wolf* na Europa, *Sheep Raider* de fato é um jogo competente, que saiu no fim da vida útil do PlayStation. Por incrível que pareça, a citação de *Metal Gear Solid* faz sentido, guardadas as devidas proporções, já que o jogo possui elementos stealth. A Infogrames se superou nessa produção, mostrando que jogos baseados em desenhos animados podem sim ser caprichados e não se sustentar simplesmente pela fama da licença.

Puzzles para o Japão

Nintendo Power #164

2003

"A Nintendo anunciou para janeiro o lançamento de Nintendo Puzzle Collection para o GameCube no Japão. O disco contém três clássicos dos puzzles: Dr. Mario, Yoshi's Cookie e Panel De Pon – conhecido como Tetris Attack nos EUA. Não há nenhuma informação se ou quando a coleção vai chegar às lojas ocidentais."

Análise Old!Gamer

A *Nintendo Puzzle Collection* só saiu no Japão para o GameCube, embora a Big N tivesse planos de lançá-la no Ocidente com os três jogos citados. Apesar de o trio ter recebido uma atualização gráfica, trata-se de uma coletânea preguiçosa pela pequena quantidade de títulos. Onde estão títulos como *Wario's Woods*, *Yoshi* e *Tetris*?

Edição Histórica

Neo Geo Freak #1

Maio de 1995

Cinco anos após o lançamento do Neo Geo, a Geibunsha publicava no Japão a edição de estreia da Neo Geo Freak. A revista se notabilizou pelo vasto conteúdo de jogos da SNK, apresentando entrevistas com os desenvolvedores da empresa, revelações de bastidores, perfis dos personagens e artes conceituais exclusivas. Os leitores da publicação chegaram a participar da eleição para escolha dos lutadores do Special Team de *The King of Fighters '97* juntamente com a Famitsu e a Gamest. A Neo Geo Freak encerrou as atividades cinco anos depois, em dezembro de 2000, mas até hoje é uma prova da força que a SNK conquistou no Japão na década de 90. Obter as 71 edições e os pôsteres inclusos em cada número é um desejo de muitos colecionadores que apreciam a produtora de *The King of Fighters*.

Os super-heróis que saíram do papel para brilhar nos videogames

MARVEL NOS VIDEOGAMES

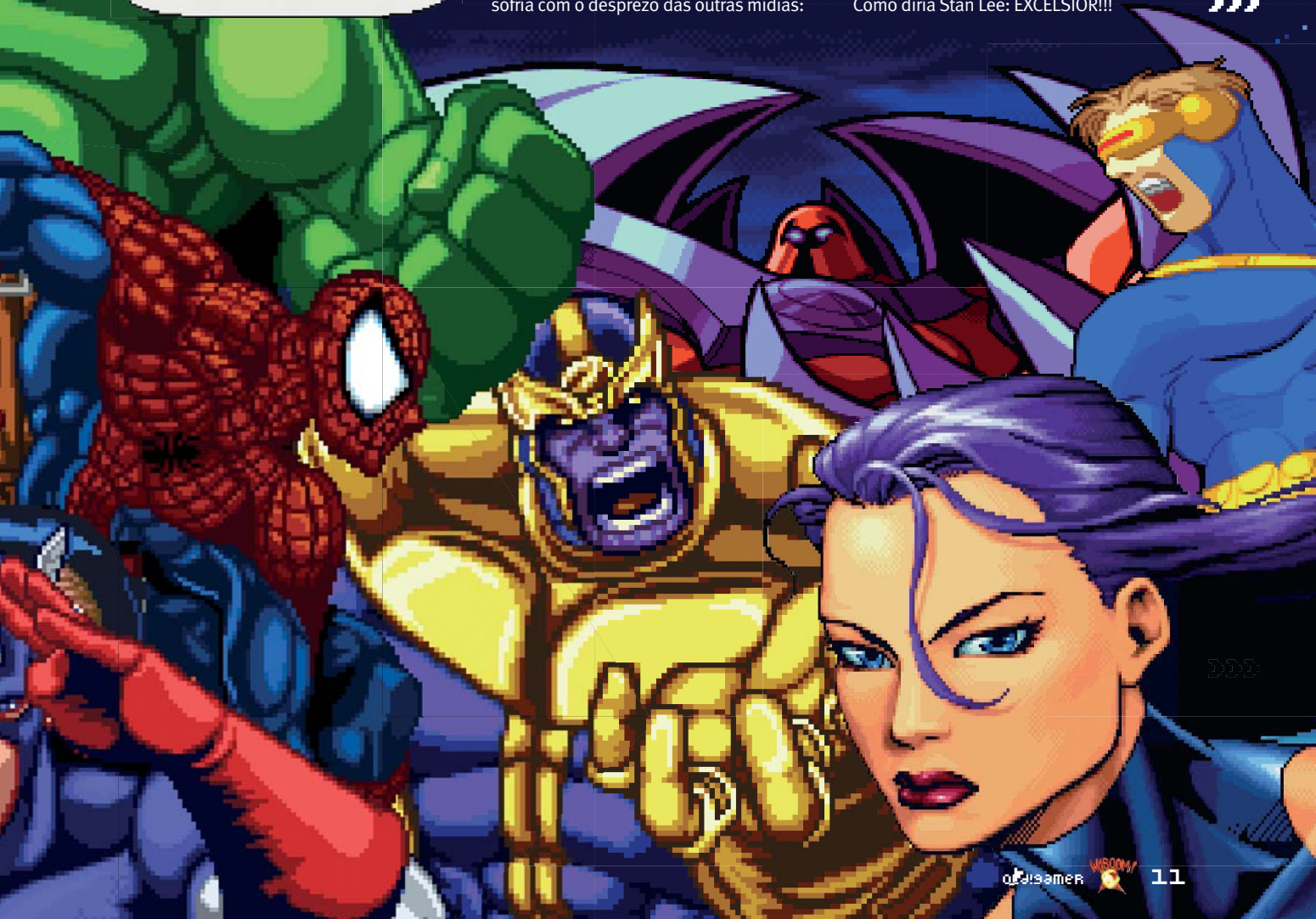
Muito antes das telonas dos cinemas, a elite dos super-heróis da Marvel encontrou um lar nos videogames

Por Amer Houchaimi

Os heróis estão mais populares hoje do que em qualquer outra época. Graças a grandes obras cinematográficas, o público conhece, ama e debate abertamente sobre personagens como Homem-Aranha, Homem de Ferro, Thor, Wolverine e Groot. E os fãs ficam eternamente ansiosos pela próxima superprodução envolvendo os astros dos quadrinhos da Marvel.

Os tempos mudaram. Houve um período em que mencionar que seu vilão favorito é o Mandarim o faria ser excluído da sociedade. De fato, nem sempre os super-heróis foram vistos com bons olhos por boa parte das pessoas. A indústria do cinema não tinha muita fé no que viesse de uma história em quadrinhos e, nas poucas vezes que um estúdio se arriscava a lançar um projeto do tipo, o resultado era no mínimo sofrível. Nada mais natural que os quadrinhos buscassem novas aventuras em outro mercado que eventualmente sofria com o desprezo das outras mídias: os videogames. Diga-se de passagem, as produtoras de consoles e fliperamas receberam de braços abertos os super-heróis e ninguém tirou tanto proveito disso como a Marvel Comics.

A Casa das Ideias (como a editora é chamada) licenciou seus heróis mais populares para várias softhouses, que trataram de criar versões digitais para diversos sistemas desde os tempos do Atari 2600. Claro, nem sempre acertavam o alvo, mas os jogos ajudavam a suprir aquela vontade maluca de participar com mais imersão do fascinante mundo dos nossos personagens prediletos. Afinal, nas décadas de 80 e 90 não imaginávamos nem nos sonhos mais delirantes que existiriam filmes com os atuais Vingadores, X-Men e Guardiões da Galáxia.

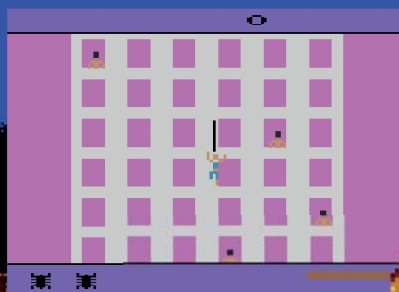
Em homenagem à combinação de dois universos cativantes, os videogames e os quadrinhos, vamos relembrar o melhor (e o pior) de tudo que a Marvel autorizou que fosse lançado nos consoles e arcades. Como diria Stan Lee: EXCELSIOR!!!

HOMEM-ARANHA

Peter Parker era o estereótipo do CDF: vítima favorita dos fortões do colégio e tímido com as garotas. Isso mudou quando ele foi picado por uma aranha radioativa em um laboratório e ganhou superpoderes, tornou-se o maior herói de Nova York e casou com Mary Jane Watson, a ruiva mais gata da história dos quadrinhos... Aí ele fez um pacto com o diabo e perdeu sua ruiva gata. Sério, o Aranha fez isso nos quadrinhos. Mesmo assim, como um dos heróis mais populares da Marvel, o Aracnídeo teve mais jogos do que todos os outros (exceto pelos X-Men, veja na página 18). Nem todas as aventuras virtuais são incríveis, mas algumas marcaram a nossa memória.

Spider-Man

Ano: 1982 **Publicação:** Parker Brothers
Desenvolvimento: Parker Brothers
Plataforma: Atari 2600

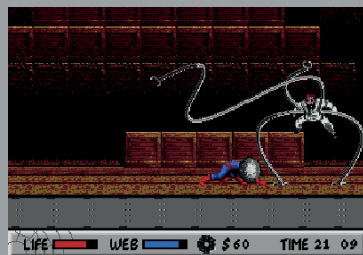
É aqui que você percebe que o herói já combatia o crime nos videogames desde os tempos idos. E não foi um começo tão humilde, já que a campanha de marketing contou com um comercial para TV, no qual um Duende Verde frenético até demais provocava o herói, que curtia o seu Atari 2600 no alto de um prédio. Para o nível gráfico que o console costumava oferecer, esse é um jogo bastante impressionante, com diversos designs de prédios que o herói tinha de escalar até o topo lançando a teia, enquanto salvava pessoas nas janelas pelo caminho e desviava do Duende Verde e suas bombas. O desafio está em jogar a teia nas partes de concreto do prédio, pois acertar nas janelas ou fora da edificação faz o herói despencar.

Considerando todas as limitações da época, *Spider-Man* fez bonito no Atari 2600

The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin

Ano: 1990 **Publicação:** Sega **Desenvolvimento:** Sega
Plataformas: Mega Drive, Sega CD, Master System e Game Gear

Esse foi o primeiro grande jogo do Amigão da Vizinhança. Na história, o Rei do Crime esconde uma bomba em Nova York, coloca a culpa no Homem-Aranha e oferece uma recompensa por sua cabeça. Resta ao herói derrotar os inimigos tradicionais, conseguir as chaves necessárias para desarmar a bomba e evitar as pessoas que querem capturá-lo pelo prêmio. Tudo isso em um período de 24 horas, com um contador sempre presente na tela para pressioná-lo a agir rápido.

O que é mais sensacional são os detalhes das histórias em quadrinhos que foram incorporados na aventura. É possível fotografar os oponentes, o que rende uma graninha para comprar fluído de teia e o Homem-Aranha pode ir até seu apartamento para descansar um pouco e recuperar energia.

O contador do tempo está sempre lá embaixo para lembrar que uma bomba vai explodir em um período de 24 horas

O Doutor Octopus é um dos vilões mais icônicos e não podia faltar no jogo

Dá para se sentir o Homem-Aranha quando ele sobe nas paredes

Os sons desses inimigos tomavam conta do ambiente nas casas de fliperama

Spider-Man: The Videogame

Ano: 1991 **Publicação:** Sega **Desenvolvimento:** Sega **Plataforma:** arcade

A Sega acertou a mão outra vez com o Homem-Aranha, desta vez com um beat'em up para os arcades. O objetivo do aracnídeo é atravessar diversos cenários e socar o mal na cara, auxiliado pela Gata Negra, Gavião Arqueiro e Namor, o Príncipe Submarino (o co-operativo com quatro jogadores é fantástico). Ok, dá para entender a parceria com a Gata Negra, já que ela e o Homem-Aranha namoraram por um tempo, mas o herói nunca foi muito próximo do Gavião Arqueiro, tampouco do Namor. O visual é interessante, pois simula bem a colorização e o sombreamento usados nas histórias em quadrinhos da época. Os personagens são grandes e possuem animação detalhada, embora a postura de combate do Homem-Aranha fosse estranhamente relaxada... Em alguns trechos, a ação passa a ser side-scrolling, em um só plano, com o cenário visto de longe, mostrando os heróis e inimigos em tamanho menor.

A Sega usou o poder do arcade para fazer sprites grandes e bastante fiéis aos quadrinhos

Spider-Man: Return of the Sinister Six

Ano: 1992 **Publicação:** LJN **Desenvolvimento:** LJN **Plataforma:** NES

Bem, uma hora as coisas tinham de dar errado. O Doutor Octopus uniu forças a Elektro, Homem-Areia, Abutre, Duende Macabro e Mystério (o famoso Sexteto Sinistro), para juntos finalmente dar cabo ao odiado inimigo. Um enredo grandioso, que merecia uma execução melhor do que a que recebeu. Os gráficos são feios, com personagens malfeitos e desproporcionais. A detecção de colisão é um fracasso, pois metade dos ataques do herói não atinge os inimigos, e os controles são desnecessariamente confusos. A pior parte é que o jogo é lento e maçante, quase uma piada de mau gosto, se considerarmos que uma das marcas do Cabeça de Teia é a agilidade. Vejamos o lado bom: pelo menos o Aranha não fez um pacto com o diabo aqui, porque isso seria uma ideia idiota. Ouviu, Marvel?

Mais um jogo licenciado do NES com o terrível selo LJN de qualidade

The Amazing Spider-Man: Lethal Foes

Ano: 1995 **Publicação:** Epoch **Desenvolvimento:** Agenda e Epoch **Plataforma:** Super Famicom

A responsável por esse jogo foi a Epoch, que produzia e lançava jogos exclusivamente no mercado japonês. Uma pena, pois se trata de um honesto título estrelado pelo Homem-Aranha. É um jogo de plataforma de deslocamento lateral, com um bom design de fases, gráficos vivos e detalhados, além de uma ótima qualidade de animação. Entre todos os jogos 2D, é o que melhor conseguiu simular o uso da teia para se balançar pelos cenários. O combate também é atraente e permite combos bastante satisfatórios durante as batalhas. O único problema é que o jogo é um pouco genérico e não tenta inovar como os títulos da Sega faziam.

É difícil de entender por que jogos como esse só foram lançados no Japão

Spider-Man and Venom: Maximum Carnage

Ano: 1994 **Publicação:** LJN **Desenvolvimento:** Software Creations **Plataformas:** SNES e Mega Drive

Esse é um dos poucos cartuchos que no Super Nintendo e Mega Drive foram lançados na cor vermelha (depois o jogo também saiu na coloração normal dos consoles 16-bit, cinza e preto, respectivamente). *Maximum Carnage* é a adaptação de um arco de histórias em que o psicótico vilão Carnificina uniu forças a outros supercriminosos para aterrorizar a cidade de Nova York. Sem opção, o Homem-Aranha recorre a ajuda de seu jurado inimigo Venom e a diversos heróis para por fim ao massacre causado pelo Carnificina e os demais vilões.

Os controles são de um beat'em up estilo *Final Fight*, com o Homem-Aranha e o Venom batalhando com golpes quase iguais, apenas com distinções claras de agilidade e força. A ação é repetitiva e genérica e a dificuldade torna-se desleal em alguns momentos. Mesmo assim, o jogo da Software Creations é uma pérola por ser diretamente baseado em um arco de histórias dos quadrinhos.

Os sprites dos heróis não se mostram muito caprichados, mas ao menos eles são grandes

Venom/Spider-Man: Separation Anxiety

Ano: 1995 **Publicação:** Acclaim Entertainment
Desenvolvimento: Software Creations **Plataformas:** SNES, Mega Drive e PC

Após o sucesso de *Spider-Man and Venom: Maximum Carnage*, a LJN tentou descobrir se o raio caía duas vezes no meio lugar. Com muito pesar, a produtora descobriu que não. *Separation Anxiety* é baseado em diversos arcos diferentes de histórias em quadrinhos em que Venom é obrigado a enfrentar todos os "filhotes" do seu simbionte. É confuso, bobo e complicado. Tecnicamente, essa é uma versão requentada do antecessor, com gráficos melhorados, mas controles bastante inferiores. A detecção de colisão piorou muito, pois o computador não tem dificuldades em atingir os jogadores, porém pode escapar ileso de tantos ataques deles, o que torna a ação frustrante e desleal. E quando jogar com o Venom não compensa, então temos algo muito errado com o cartucho.

Nem a possibilidade de jogar com Venom salva o jogo da Acclaim da mediocridade

Spider-Man – The Animated Series

Ano: 1995
Publicação: LJN (SNES) e Acclaim (Mega Drive)
Desenvolvimento: Western Technologies
Plataformas: SNES e Mega Drive

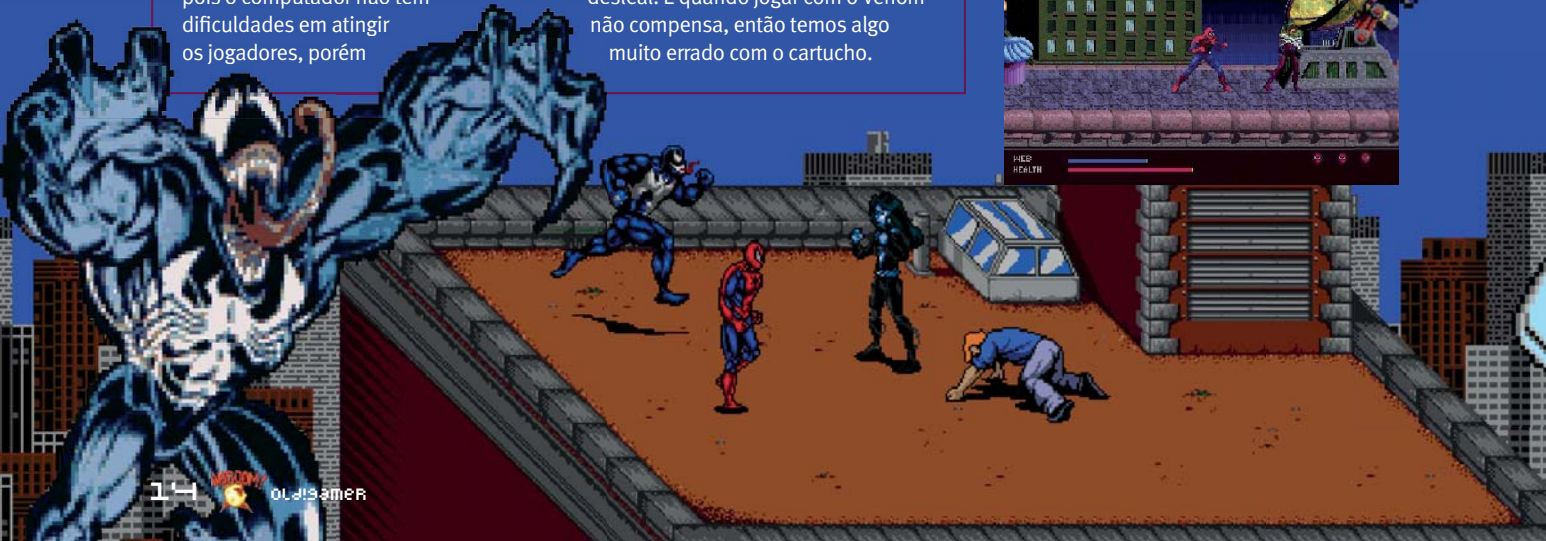
Na década de 90, foi lançado um desenho animado do Homem-Aranha. Era legal, mas muito genérico. Bom, a melhor maneira de descrever seu game, é que ele é legal... Mas muito genérico. Pelo menos é fiel ao original.

Seja no SNES ou Mega Drive, o jogo não se destaca muito perto de outros títulos

Spider-Man: Web of Fire

Ano: 1996 **Publicação:** Sega
Desenvolvimento: BlueSky Software
Plataforma: 32X

Um dos títulos finais do Sega 32X, esse jogo tem péssimos gráficos, controles terríveis e recicla efeitos sonoros de *Shadowrun* para o Mega Drive. A Sega claramente não estava se importando. Por que nós deveríamos?

Por ter saído no final da vida útil do 32X, o jogo teve tiragem limitada é bem raro

Spider-Man

› **Ano:** 2000 › **Publicação:** Activision › **Desenvolvimento:** Neversoft
› **Plataforma de origem:** PlayStation › **Versões:** Nintendo 64, Dreamcast, PC e Game Boy

Do nada, a Activision pegou a engine da série *Tony Hawk Pro Skater* e a usou em um jogo do Homem-Aranha. O resultado foi um verdadeiro deleite pra os fãs. Aqui, nosso herói é falsamente acusado de um crime que não cometeu (como sempre) e precisa fazer das tripas coração para limpar seu nome. Diversos heróis Marvel participam da aventura, bem como muitos vilões da galeria do Aracnídeo.

O gameplay é o grande chamariz do título, pois mistura muito bem ação com um simples, porém eficiente, mecanismo de stealth. E cabe ao jogador escolher qual a melhor forma de prosseguir nas fases. Além disso, é possível colecionar os diversos uniformes que o Homem-Aranha usou desde que surgiu nos quadrinhos, todos com efeitos diferentes. E o senso de humor do Aranha estava presente aqui. E todos sabemos como jogos engraçados são raros.

O trabalho da Neversoft garantiu que *Spider-Man* fosse um dos melhores jogos do Aranha

Logo no início da aventura do PlayStation, o Homem-Aranha se encontra com a Gata Negra

Spider-Man 2: Enter Electro

› **Ano:** 2001 › **Publicação:** Activision
› **Desenvolvimento:** Vicarious Visions
› **Plataforma:** PlayStation

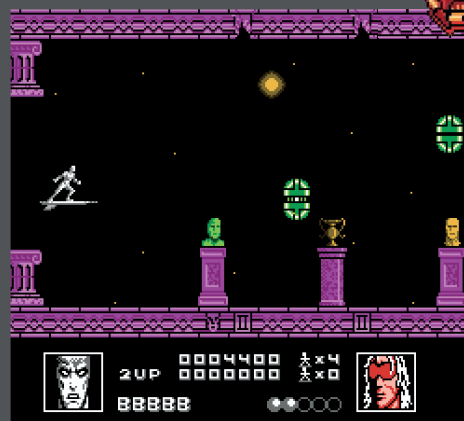
A continuação do jogo da Activision parecia mais uma expansão do que um título novo. Gráficos semelhantes, mesmos controles e as piadas já não tinham tanta graça. Mas para um dos últimos títulos do PlayStation, até que não fez feio.

SURFISTA PRATEADO

Norrin Radd vivia em paz no seu planeta, até que a entidade cósmica Galactus surgiu, disposto a devorá-lo. O planeta todinho mesmo, não Norrin Radd. O rapaz pediu ao gigante que poupasse a população local: em troca seria seu arauto e encontraria novos mundos que pudessem servir de sustento ao imenso ser faminto devorador de planetas. Galactus concordou e assim transformou Radd no Surfista Prateado.

Silver Surfer

› **Ano:** 1990 › **Publicação:** Arcadia Systems
› **Desenvolvimento:** Software Creations › **Plataforma:** NES

O jogo é um shoot 'em up que alterna fases com deslocamento lateral ou visão aérea como *Gradius*, só que péssimo. Os controles não são ruins, mas a dificuldade é altíssima. Os inimigos infestam a tela e movem-se em um padrão completamente imprevisível. Para piorar as coisas, o herói morre se esbarrar em qualquer coisa (seja um oponente ou o cenário) e os power-ups são de pouquíssima ajuda. Os gráficos são razoáveis e a trilha sonora é simplesmente incrível, porém nada que justifique enfrentar a frustração absoluta que é esse jogo (afinal, você pode ouvi-la no YouTube).

O INCRÍVEL HULK

Bruce Banner era um cientista franzino e introvertido, até que foi pego em uma explosão de radiação gama. Isso alterou a genética de seu corpo e, então, cada vez que se irrita, ele se transforma em um fisiculturista verde de três metros: o Incrível Hulk. Ao longo dos anos, houve inúmeras versões do Hulk. O verde, o cinza, o verde mais claro, o verde mais escuro... E uma hora os fãs pararam de prestar atenção, o que talvez tenha sido a melhor decisão. Assim como o Superman, é muito difícil colocar o Hulk como protagonista de um jogo. Isso porque o Gigante Esmeralda está entre as criaturas mais poderosas das histórias em quadrinhos. Não é simples criar algo coerente e fazê-lo enfrentar desafios que possam vencê-lo e pareçam minimamente plausíveis no jogo. Mas isso não impediu uma produtora de tentar.

The Incredible Hulk

Ano: 1994 **Publicação:** U.S. Gold **Desenvolvimento:** Probe Entertainment **Plataformas de origem:** SNES e Mega Drive **Versões:** Game Boy e Game Gear

Infelizmente, o único jogo do grandalhão para a geração 16-bit não é grande coisa. Trata-se de um título de ação com deslocamento lateral, em que se guia o verdão por labirintos de design não muito criativo e em um ritmo bem lento. O visual é bom, mas não transmite a sensação de controle sobre o monstro que é o Hulk. Os inimigos aguentam bastante castigo antes de serem derrotados, o que tira um pouco a impressão de força do herói. E mesmo quando ele salta, não sentimos o quão pesado ele é. O ser mais poderoso da Marvel parece um protagonista genérico qualquer. *The Incredible Hulk* ganhou adaptações para o Master System e o Game Gear, que imitavam os gráficos das versões do SNES e do Mega Drive, mas que são tão fraquinhas quanto.

Os controles falham ao transmitir a sensação de controlar o Hulk no jogo

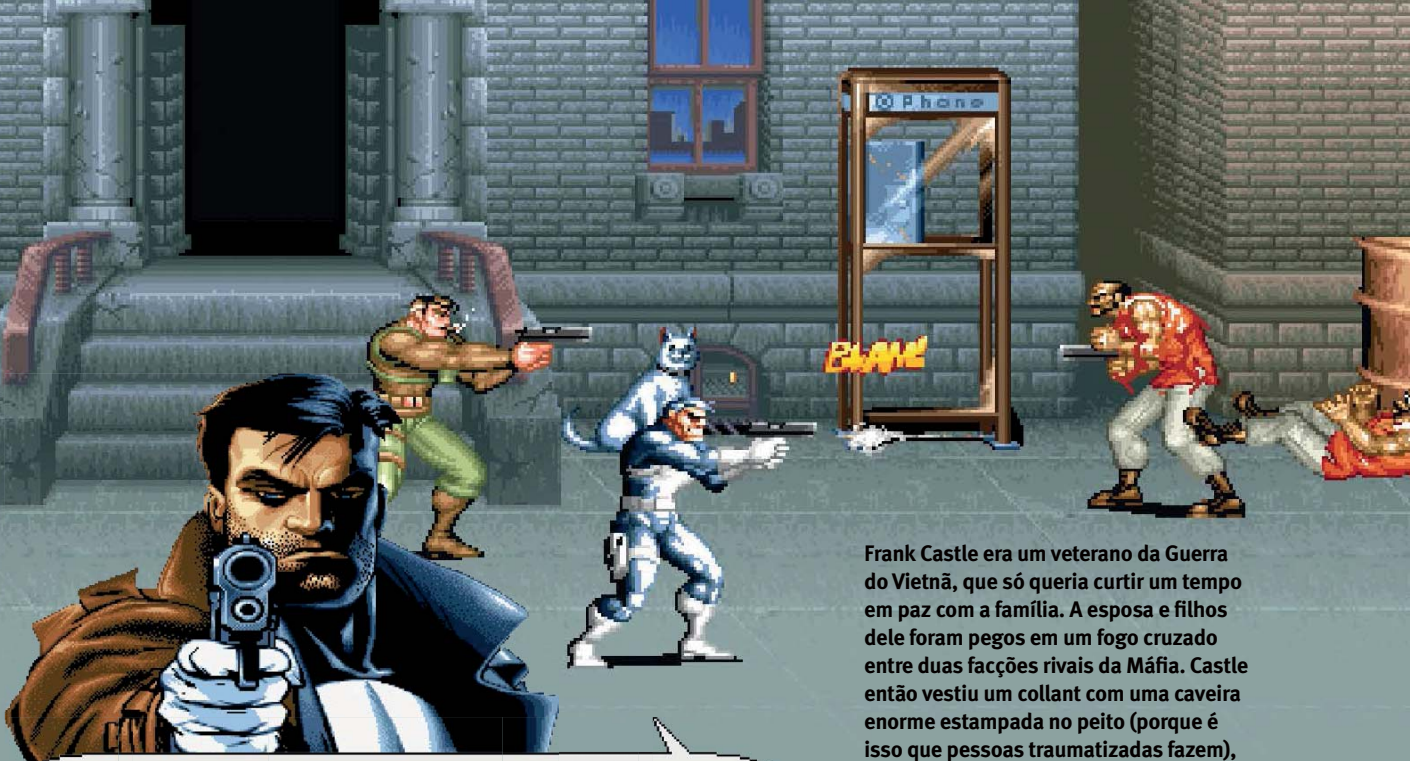
QUARTETO FANTÁSTICO

Em uma viagem espacial, quatro amigos são banhados por raios cómicos que concedem a eles diferentes poderes. Assumindo as alcunhas Senhor Fantástico, Mulher Invisível, Tocha Humana e Coisa, o quarteto agora defende o planeta e o universo. Simples assim.

Fantastic Four

Ano: 1997 **Publicação:** Acclaim **Desenvolvimento:** Probe **Plataforma:** PlayStation

Fantastic Four no PlayStation segue a linha dos beat' em ups clássicos, mas na era dos polígonos: controlando um dos integrantes do Quarteto Fantástico ou a Mulher-Hulk, o objetivo é aquele de sempre: limpar os cenários e enfrentar os chefes. Não é possível salvar o progresso, mas a aventura fica fácil pela possibilidade de trocar de personagem a qualquer momento e usar os golpes especiais do Coisa e do Tocha Humana, que são os mais fortes. O jogo tem suporte ao multitap para que até quatro pessoas joguem simultaneamente e, mesmo sem essa galera, os personagens podem ser controlados por Inteligência Artificial.

Sim, existe um beat' em up para o PlayStation que não é da série *Fighting Force*

Frank Castle era um veterano da Guerra do Vietnã, que só queria curtir um tempo em paz com a família. A esposa e filhos dele foram pegos em um fogo cruzado entre duas facções rivais da Máfia. Castle então vestiu um collant com uma caveira enorme estampada no peito (porque é isso que pessoas traumatizadas fazem), armou-se até os dentes e declarou guerra ao crime. Ele não tem limites em lidar com criminosos, o que muitas vezes o coloca em atrito com outros heróis.

O JUSTICEIRO

The Punisher

› **Ano:** 1990 › **Publicação:** LJN › **Desenvolvimento:** Beam Software › **Plataforma:** NES

O mais antigo jogo do Justiceiro é para o NES. Uma surpresa, considerando a natureza ultraviolenta do personagem e a política de "jogos para a familia" que a Nintendo mantinha na época. A tela move-se constantemente para a direita, e o jogador controla o herói (para desviar dos ataques inimigos) e a mira da arma (para fuzilar quem passar perto). É possível recolher power-ups e notas do Clarim Diário em meio a todo massacre. Os gráficos são competentes, mas o problema é a dificuldade, que dispara em determinados momentos (especialmente, em lutas contra os chefes) e pode torná-lo frustrante.

Com visão em terceira pessoa, *The Punisher* é um dos raros rail shooters do NES

The Punisher: The Ultimate Payback

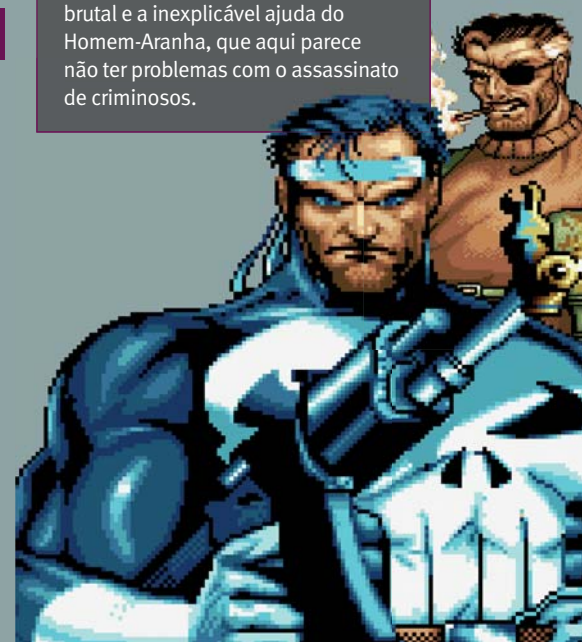
› **Ano:** 1991 › **Publicação:** Acclaim
› **Desenvolvimento:** Beam Software
› **Plataforma:** Game Boy

O princípio do jogo é o mesmo do NES, mas com visão em primeira pessoa, gráficos horríveis, dificuldade brutal e a inexplicável ajuda do Homem-Aranha, que aqui parece não ter problemas com o assassinato de criminosos.

The Punisher

› **Ano:** 1993 › **Publicação:** Capcom › **Desenvolvimento:** Capcom
› **Plataforma de origem:** arcade › **Versão:** Mega Drive

A Capcom pegou Frank Castle e o colocou no gênero para o qual ele parece ter nascido: um beat'em up. O vigilante tem de espancar hordas de criminosos até chegar ao Rei do Crime e colocar um fim (temporário que seja) em suas operações. À disposição dele estão canos de PVC, bastões de beisebol, machados, granadas, armas de fogo e todo tipo de arma que se possa imaginar. O único ponto negativo é que o jogo é um pouco longo e pode se tornar cansativo. Porém, é só chamar um camarada (para jogar com Nick Fury), que a jogatina se torna menos tediosa. O jogo foi adaptado para o Mega Drive com gráficos e sons bastante inferiores, mas os controles são praticamente os mesmos.

The Punisher da Capcom ainda é um dos grandes jogos de super-heróis

X-MEN

Mutantes. Pessoas nascidas com dons extraordinários, que são temidas e odiadas pelo planeta. Sob a tutela do Professor Charles Xavier... Eles formam os X-Men! Que protegem um mundo que jamais os aceitará. Quem não adoraria nascer com poderes? E outra: por que odiar alguém assim? De qualquer forma, eles seguem enfrentando os imensos robôs Sentinelas, mutantes malignos, como Magneto, Apocalipse e um preconceito ferrenho de grande parte da população. Os X-Men aumentaram ainda mais em popularidade com o desenho animado dos anos 90 e tiveram um monte de games. E se saíram melhores que o Homem-Aranha.

The Uncanny X-Men

Ano: 1989 **Publicação:** LJN
Desenvolvimento: LJN **Plataforma:** NES

Gráficos terríveis e dificuldade absurda. Mesmo sozinho, o jogador é obrigado a controlar dois heróis. Como se os mutantes já não tivessem problemas suficientes, ainda amargam essa desgraça.

Wolverine

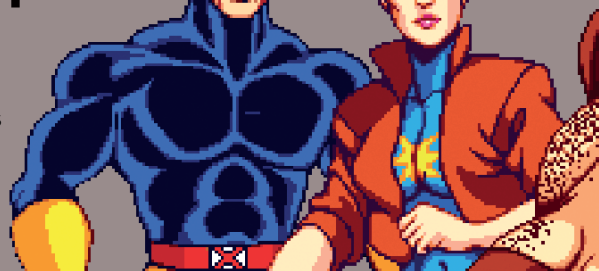
Ano: 1991 **Publicação:** LJN
Desenvolvimento: Software Creations
Plataforma: NES

A combinação da publisher LJN e jogo licenciado de NES não costuma ser boa e aqui não é diferente. O herói canadense perde energia toda vez que usa as garras para atacar. Qual é o sentido disso? Um fato estranho que deve dar uma ideia da catástrofe que é esse jogo.

X-Men

Ano: 1992 **Publicação:** Konami **Desenvolvimento:** Konami **Plataforma de origem:** arcade **Versões:** PlayStation 3 (PSN) e Xbox 360 (XBLA)

No começo da década de 90, a Marvel decidiu bancar o piloto de uma série animada dos mutantes. O primeiro episódio, *Pryde of the X-Men* foi produzido, e a editora de Stan Lee tinha tanta certeza de seu sucesso que encomendou um fliperama baseado na história com a Konami. O desenho nunca viu a luz do dia, mas o arcade saiu em 1992, ironicamente o mesmo ano de estreia da animação mais conhecida do grupo de heróis. Com dois monitores lado a lado, a máquina é um beat'em up que permite até seis jogadores simultâneos (também existe um modelo de gabinete para quatro pessoas, com apenas uma tela). Em alguns momentos, há tantos personagens, inimigos e poderes na tela, que é impossível saber quem está batendo em quem. Por isso o jogo é adorado até hoje e foi lançado nas redes PlayStation Network e Xbox Live Arcade.

Imagine quanto o arcade causou de briga para escolher quem vai jogar com o Wolverine

X-Men

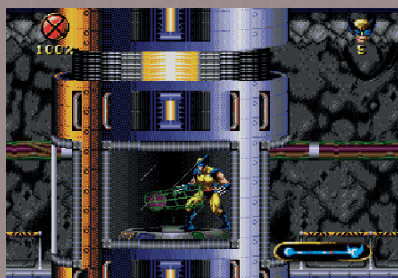
› **Ano:** 1993 › **Publicação:** Sega
› **Desenvolvimento:** Western Technologies Inc.
› **Plataforma:** Mega Drive

A Sega faz pegadinhas muito antes de isso se tornar uma prática na TV

Quem ia saber que para sair do mundo de Mojo, era preciso apertar "Reset" no console, na última tela da fase? Um jogo sensacional, mas que eventualmente pode ter frustrado muita gente em seu tempo. Afinal, não havia a velocidade de informações de hoje em dia.

Wolverine: Adamantium Rage

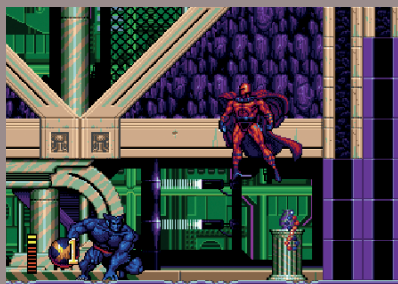
› **Ano:** 1994 › **Publicação:** LJN (SNES) e Acclaim (Mega Drive)
› **Desenvolvimento:** Bits Studios (SNES) e Teeny Weeny Games (Mega Drive) › **Plataformas:** SNES e Mega Drive

Esse é um caso interessante, pois a versão de cada console foi produzida por uma empresa diferente. Embora ambos sejam jogos de ação com deslocamento lateral, eles não poderiam ser mais diferentes.

Para aumentar a rivalidade dos fãs na época, a versão do Mega Drive é bem superior

O SNES foi quem se deu pior nessa história, já que o jogo é monótono, com repetição de inimigos, estágios longos e maçantes e combates pouco empolgantes contra os chefes. A trilha sonora sem inspiração só torna a aventura ainda mais sonolenta no sistema 16-bit da Nintendo.

No Mega Drive, Wolverine conta com um arsenal de ataques com diversidade bem maior, as fases possuem design melhor e o jogo flui de forma mais rápido. Definitivamente é a opção vencedora entre os dois cartuchos. A trama é inspirada nos quadrinhos do personagem na década de 90, ou seja, nada faz o menor sentido, exceto o fato de que o Logan tem uma facilidade incrível em fazer inimigos.

X-Men 2: Clone Wars

› **Ano:** 1995 › **Publicação:** Sega › **Desenvolvimento:** Headgames › **Plataforma:** Mega Drive

O jogo é baseado no saudoso desenho dos anos 90

Continuação do jogo da Western Technologies Inc. de dois anos antes, traz ação em 2D na sua melhor forma. Wolverine, Ciclope, Psylocke, Fera, Gambit, Noturno são jogáveis e, a partir da terceira fase, até o vilão Magneto passa a ser controlável. E a grande vantagem dessa continuação é que os poderes mutantes não são limitados como no jogo anterior. Ah, não há a pegadinha do "Reset", mostrando que provavelmente essa não foi uma boa ideia.

X-Men: Children of the Atom

Ano: 1994 **Publicação:** Capcom **Desenvolvimento:** Capcom **Plataforma de origem:** arcade **Versões:** PC, PlayStation e Saturn

Esse foi um divisor de águas no mundo dos jogos de luta. A Capcom pegou a estética exagerada e a ação rápida da série *Darkstalkers*, elevou ambas ao cubo e despejou tudo sobre os X-Men, aproveitando-se da popularidade dos personagens na década de 90 (graças ao já citado desenho animado que passava na *TV Colosso*). *X-Men: Children of the Atom* tornou-se o padrão entre as produções da empresa por longos anos. Combos aéreos, personagens grandes, cenários com variados níveis e ataques especiais absurdos que tomavam a tela passaram a rechear o gênero de luta desde então.

No total, há dez combatentes. Não é muito, considerando a quantidade de personagens do universo X-Men, mas é um bom começo. Colosso, Ciclope, Tempestade, Psylocke, Wolverine e Homem de Gelo são os representantes dos heróis; como vilões há o quarteto Samurai de Prata, Ômega Vermelho, Espiral e Sentinela.

O único defeito do jogo é a dificuldade absurda: é preciso explorar falhas na Inteligência Artificial do adversário controlado pelo computador para ser possível vencer certas batalhas, especialmente as dos chefes finais Juggernaut e Magneto. E por algum motivo absurdo, Akuma é um personagem secreto nessa máquina. Jamais vai dar para entender a razão para alguém de *Street Fighter* aparecer no meio dos mutantes da Marvel, porém era muito satisfatório ver a cara de espanto das pessoas acertando o código que o liberava na tela de seleção de lutadores.

Até hoje impressiona a arte caprichada dos sprites dos personagens

Há quanto tempo os fãs sonhavam em controlar o Wolverine em um jogo de luta?

Psylocke e Tempestade são as mulheres dos X-Men no jogo. Cadê a Vampira?

X-Men: Mutant Apocalypse

› **Ano:** 1994 › **Publicação:** Capcom › **Desenvolvimento:** Capcom › **Plataforma:** SNES

O jogo de luta de Wolverine e sua galera tornou-se bastante popular, claro que uma versão doméstica seria muito bem-vinda entre os fãs. Infelizmente, nenhum console da geração 16-bit tinha poder para reproduzir esse monstro. Assim, a Capcom criou um jogo de ação que tentava, à sua maneira, imitar os gráficos do fliperama com comandos especiais (do tipo "meia lua pra frente e soco") para ativar os poderes dos heróis.

Ciclope, Wolverine e Psylocke vinham do arcade de luta, ao passo que Gambit e Fera foram adicionados no beat-'em-up side-scrolling do Super Nintendo. É necessário jogar com todos os cinco personagens, e cada um apresenta uma sequência de fases específicas para enfrentar, cheias de inimigos, subchefes e chefões. *X-Men: Mutant Apocalipse* é um jogo competente e foi capaz de conter a vontade de ver *X-Men: Children of the Atom* em um sistema 16-bit.

O jogo reproduz muito bem a grandiosidade das Sentinelas frente aos mutantes

Nas batalhas com chefes, *X-Men: Mutant Apocalypse* ganha ares de jogo de luta

X-Men: Mutant Academy

› **Ano:** 2000 › **Publicação:** Activision › **Desenvolvimento:** Paradox Development › **Plataforma de origem:** PlayStation › **Versão:** Game Boy Color

Esse jogo foi lançado quase que simultaneamente com o primeiro filme dos X-Men e mescla elementos dos quadrinhos e do longa-metragem. Ciclope, Tempestade, Gambit e Wolverine são jogáveis e chefes como Mística e Magneto podem ser habilitados.

Os cenários poligonais deram uma boa envelhecida

X-Men: Mutant Academy 2

› **Ano:** 2001 › **Publicação:** Activision › **Desenvolvimento:** Paradox Development › **Plataforma:** PlayStation

Tão competente quanto o primeiro jogo, a continuação traz elenco de lutadores expandido, com personagens como Noturno, Vampira e Forge. *X-Men: Mutant Academy 2* ainda traz a participação especial do Homem-Aranha.

Havok (ou Destrutor no Brasil) é outra novidade do time de lutadores da continuação

CAPITÃO AMÉRICA E OS VINGADORES

Os Vingadores surgiram como uma resposta da Marvel à Liga da Justiça da DC Comics. Por isso, a ideia é reunir diferentes heróis para atuarem juntos. Capitão América é o líder desse grupo que o governo dos Estados Unidos recorre quando a situação começa a ficar difícil. E, claro, esse time explodiu de popularidade com a chegada dos filmes.

Captain America and The Avengers

› **Ano:** 1991 › **Publicação:** Data East › **Desenvolvimento:** Data East › **Plataforma de origem:** arcade
› **Versões:** SNES, Mega Drive, Game Boy e Game Gear

Provavelmente o jogo mais conhecido dos Vingadores, esse é um beat'em up que comporta até quatro jogadores. São jogáveis: Capitão América, Homem de Ferro, Gavião Arqueiro e Visão. O jogo é uma bagunça, mas no bom sentido. A tela está sempre infestada de inimigos e é possível derrotá-los com socos, chutes, arremessos, raios de energia... Dá pra levantar uma máquina de refrigerantes e lançar na cabeça deles, enfim, diversão.

Entre os antagonistas, há tipos como o Mandarin, Garra Sônica, Laser Vivo e muitos outros bandidos secundários da Marvel. Pois, verdade seja dita, nos quadrinhos Os Vingadores foram por muito tempo o lar dos personagens que não tinham carisma suficiente para estrelar o próprio gibi. E para quem discorda, fica a pergunta: você se lembra do Magnum?

Chefes gigantes que mal cabem na tela dão o tom da aventura estrelada pelos Vingadores

Além da versão para dois jogadores, há outro modelo de gabinete para quatro pessoas

Captain America and The Avengers

› **Ano:** 1991 › **Publicação:** Data East › **Desenvolvimento:** Data East › **Plataforma:** jogo

Apesar do título, esse jogo tem pouco em comum com o fliperama. O jogador assume o Capitão América ou o Gavião Arqueiro para resgatar o Homem de Ferro e o Visão que foram sequestrados pelo Mandarim. Os heróis participam de uma aventura com movimentação lateral , em que precisam cruzar os EUA para encontrar seus amigos capturados. Os gráficos são ótimos para o NES, com uma boa variedade de cores, e o Capitão América e o Gavião Arqueiro são bem diferentes um do outro. Pode não ser o jogo mais criativo do mundo, mas é uma opção interessante.

Apesar de não ser citado no nome do jogo, o Gavião Arqueiro é um personagem jogável

Avengers in Galactic Storm

› **Ano:** 1995 › Publicação: Data East
› Desenvolvimento: Data East
› Plataforma: arcade

E chegamos nesse horror absoluto, que é um dos jogos de luta mais lazarentos já criados. Tudo nele é ruim, dos gráficos ao elenco (Cavaleiro Negro? Hã?).

O jogo é tão ruim que ninguém sentiu falta do port para os consoles

CROSSOVERS

Um dia, um editor de quadrinhos deve ter falado em voz alta: "E se colocarmos um monte de heróis juntos em uma mesma revista? Isso vai vender, não?" E vendeu. Acontece que o público em geral não hesita em gastar seu suado dinheiro quando veem um aglomerado de personagens reunidos em um único lugar. Mesmo que tal encontro não faça o menor sentido. Também vale para os games. Basta uma produtora tascar uma dúzia de heróis de revistas diferentes na capa de um game e todos correm para comprá-lo... Por pior que ele seja. E em alguns casos, era ainda inferior do que poderíamos esperar.

Marvel Super-Heroes

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Saturn, PlayStation, PlayStation 3 (PSN) e Xbox 360 (XBLA)

Segundo filho da série de jogos Marvel para fliperama, esse título prova que a Capcom aprendeu muito com *X-Men: Children of the Atom*. Os controles foram bastante melhorados, os combos aéreos tornaram-se mais simples de serem usados e a dificuldade não chegava nem perto do nível absurdo do jogo dos mutantes. A história é ligeiramente baseada no arco *Desafio Infinito*, em que o titã louco Thanos junta as Joias do Infinito e vira o ser mais poderoso do universo. Os heróis se reúnem e decidem remover a divindade do sujeito na base da porrada. É mais ou menos o enredo que os filmes da Marvel estão seguindo. Se quiser saber como vai ser *Vingadores 3*, é só dar uma olhada no jogo. *Marvel Super Heroes* foi o passo que levou a Capcom a investir no seu projeto mais ambicioso para o gênero de luta até então.

Assim como em *X-Men: Children of Atom*, o vilão Magneto aparece no jogo

Spider-Man and the X-Men in Arcade's Revenge

- **Ano:** 1992 (SNES) e 1994 (Mega Drive)
- **Publicação:** LJN
- **Desenvolvimento:** Software Creations
- **Plataformas de origem:** SNES e Mega Drive
- **Versões:** Game Boy e Game Gear

O primeiro crossover nos videogames foi um marco, e uniu Homem-Aranha e X-Men contra o abobado vilão Arcade. E o jogo também era monótono ao extremo.

O Ciclope deveria ter vergonha ao ver como o seu uniforme antigo era espalhafatoso

Marvel Super Heroes: War of Gems

- **Ano:** 1996
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma:** SNES

A Capcom lançou esse desastre a fim de tentar arrancar um troquinho dos fãs desesperados para jogar *Marvel Super Heroes* em casa. Não deu certo.

Esse Hulk está muito estranho. Mais parece uma cópia bizarra do Frankenstein

X-Men vs. Street Fighter

Ano: 1996 **Publicação:** Capcom **Desenvolvimento:** Capcom
Plataforma de origem: arcade **Versões:** PlayStation e Saturn

E foi aqui que as coisas ficaram boas de verdade. Quem poderia esperar que os heróis da Marvel e os lutadores da Capcom dividissem a mesma máquina? Foi uma surpresa agradável, que fez passar muito tempo nas casas de fliperamas.

Prova de que existiu um tempo em que a Capcom tinha ideias geniais. O sistema de combos aéreos foi ainda mais refinado em relação a *Marvel Super Heroes* e tornou-se tão simples que é difícil de imaginar quem não conseguiria usá-lo. Além disso, o amado sistema de Super Combos em dupla foi implementado nesse jogo. Como não abrir um sorriso imenso ao devastar um oponente com o inusitado ataque combinado de Ryu e Ciclope?

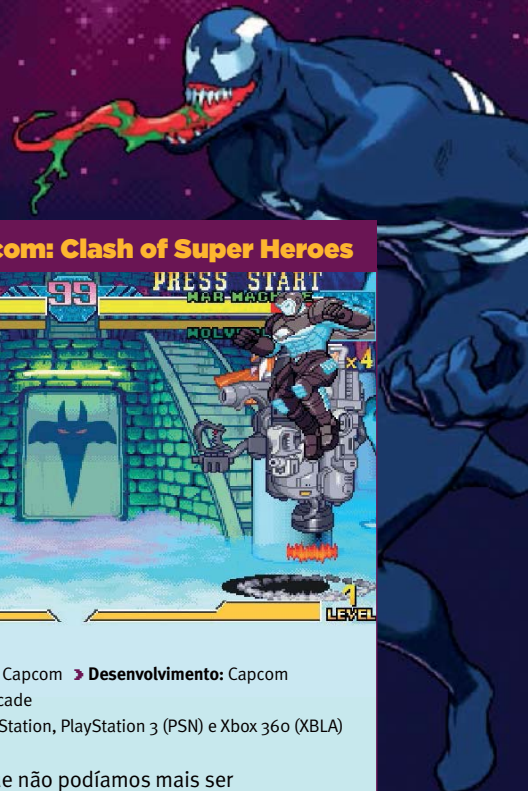
Mas o visual é o mais impressionante. Os produtores deram uma estética de anime ao elenco, o que combinou perfeitamente com os personagens de *Street Fighter* (como a vertente *Alpha* já mostrava) e renovou os X-Men, ao passo que manteve as características de suas aparências e uniformes que os tornaram queridos pelos fãs. E Akuma voltou, em toda sua glória apelativa!

X-Men vs. Street Fighter **foi um crossover inesperado que deu muito certo**

Iron Man and X-O Manowar in Heavy Metal

Ano: 1996
Publicação: Acclaim Entertainment
Desenvolvimento: Realtime Associates
Plataformas de origem: PC, PlayStation e Saturn
Versões: Game Boy e Game Gear

É um jogo de ação medíocre, cujo único ponto interessante é mostrar que um dia o Homem de Ferro estava em um patamar tão baixo que estrelava jogos com personagens de segunda como X-O Manowar. Como os tempos mudam, não?

Apesar de ser da era dos polígonos, o jogo apresenta ação side-scrolling

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

Ano: 1997 **Publicação:** Capcom **Desenvolvimento:** Capcom
Plataforma de origem: arcade **Versões:** PlayStation e Saturn

Além dos personagens da da série *Street Fighter* e da Marvel (Hulk, Capitão América e Homem-Aranha, Wolverine e por aí vai), esse jogo traz também Norimaro, um nerd japonês incompetente, como opção para os jogadores. Mas só na versão nipônica.

O demônio Shuma-Gorath da Marvel não é o tipo de personagem que você imagina em um jogo de luta: um olho gigante com tentáculos

Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes

Ano: 1999 **Publicação:** Capcom **Desenvolvimento:** Capcom
Plataforma de origem: arcade
Versões: Dreamcast, PlayStation, PlayStation 3 (PSN) e Xbox 360 (XBLA)

E quando achamos que não podíamos mais ser surpreendidos, a Capcom lança um jogo em que é possível colocar Mega Man e Homem-Aranha para lutar lado a lado.

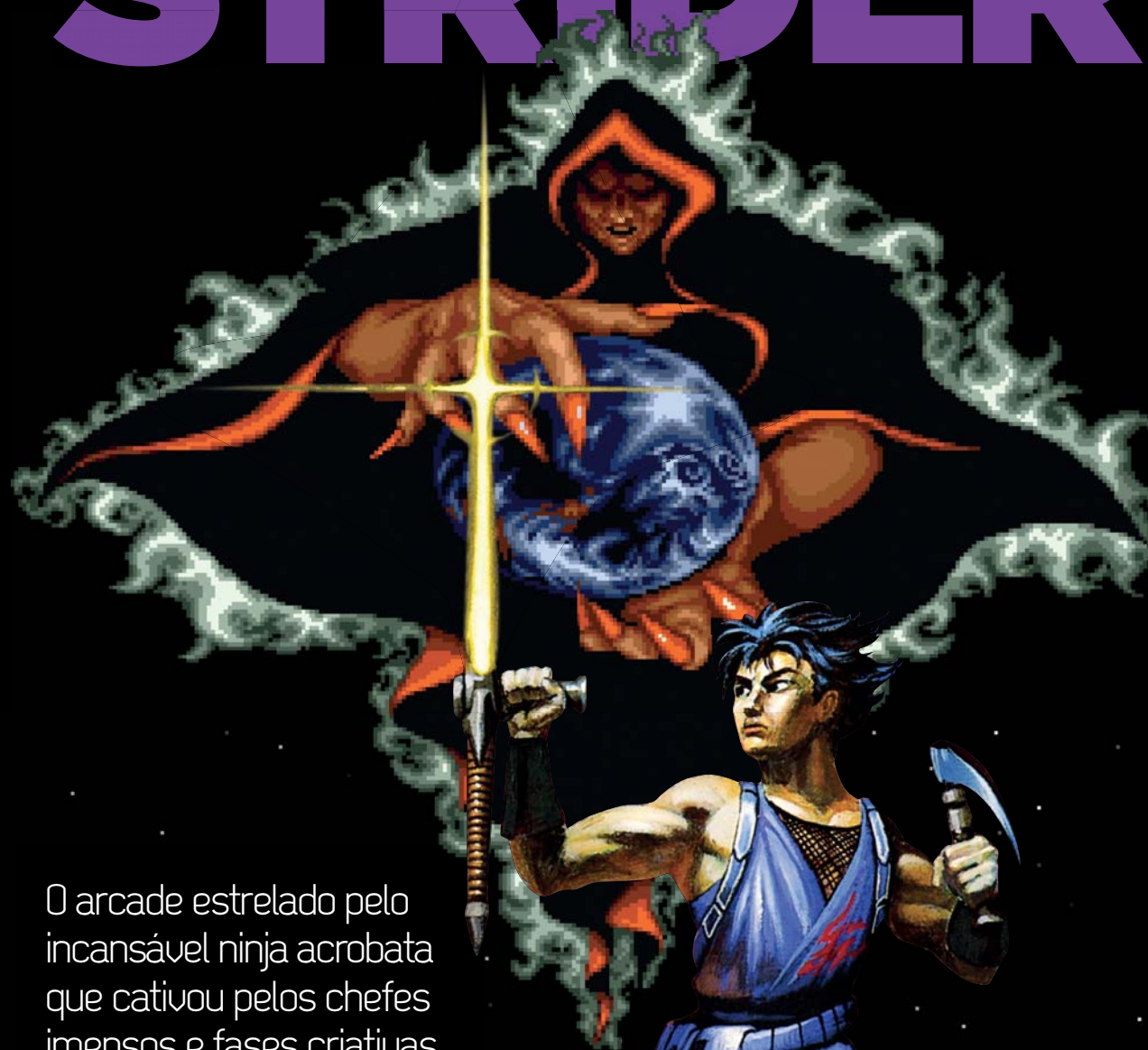
Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes

Ano: 2000 **Publicação:** Capcom **Desenvolvimento:** Capcom **Plataforma de origem:** arcade **Versões:** Dreamcast, PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PlayStation 3 e iOS

E chegamos ao ápice dos jogos de super-heróis. Gameplay incrível, o número absurdo de 56 lutadores (28 da Marvel e 28 da Capcom) e uma trilha sonora que ficará eternamente grudada em nossa cabeça. *Marvel VS. Capcom 2* também teve a sorte de ser lançado no momento certo. Ele foi um dos primeiros grandes títulos do Dreamcast e certamente fez muita gente levar o console da Sega para casa, até porque o primeiro PlayStation não contou com uma adaptação do jogo (um port para o PlayStation 2 saiu só em 2002, dois anos depois do arcade e do Dreamcast).

Assim, uma geração inteira de jogadores passou inúmeras tardes em frente à televisão, jogando com os camaradas. Fosse para liberar todos os personagens disponíveis do vasto elenco, ou simplesmente tirando inflamados contras. E não há como remeter a aquela época sem pensar em toda a diversão e nos amigos. *Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes* não é apenas um fantástico jogo de luta da Capcom, mas também deu grandes momentos e lembranças inesquecíveis. E não é justamente por isso que amamos tanto os clássicos do passado?

A Jill foi uma boa novidade na continuação: antes ela só tinha aparecido com polígonos

Muita gente deve cantarolar a música grudenta da tela de seleção de personagens

STRIDER

O arcade estrelado pelo incansável ninja acrobata que cativou pelos chefes imensos e fases criativas em um futuro distópico

Por Alexei Barros

Quando *Strider* surgiu em 1989, os ninjas estavam em alta. Os shoot 'em ups dominavam os arcades e os jogos de luta nem tinham decolado. Na verdade, tudo isso pouco importava. Com total liberdade criativa da Capcom, a obra de Kouichi Yotsui apareceu sem atender nenhuma demanda específica do mercado, apenas pela vontade do autor em criar um mundo distópico marcado pela mistura cultural e choque de ideologias, com dinossauros, robôs e monstros gigantes.

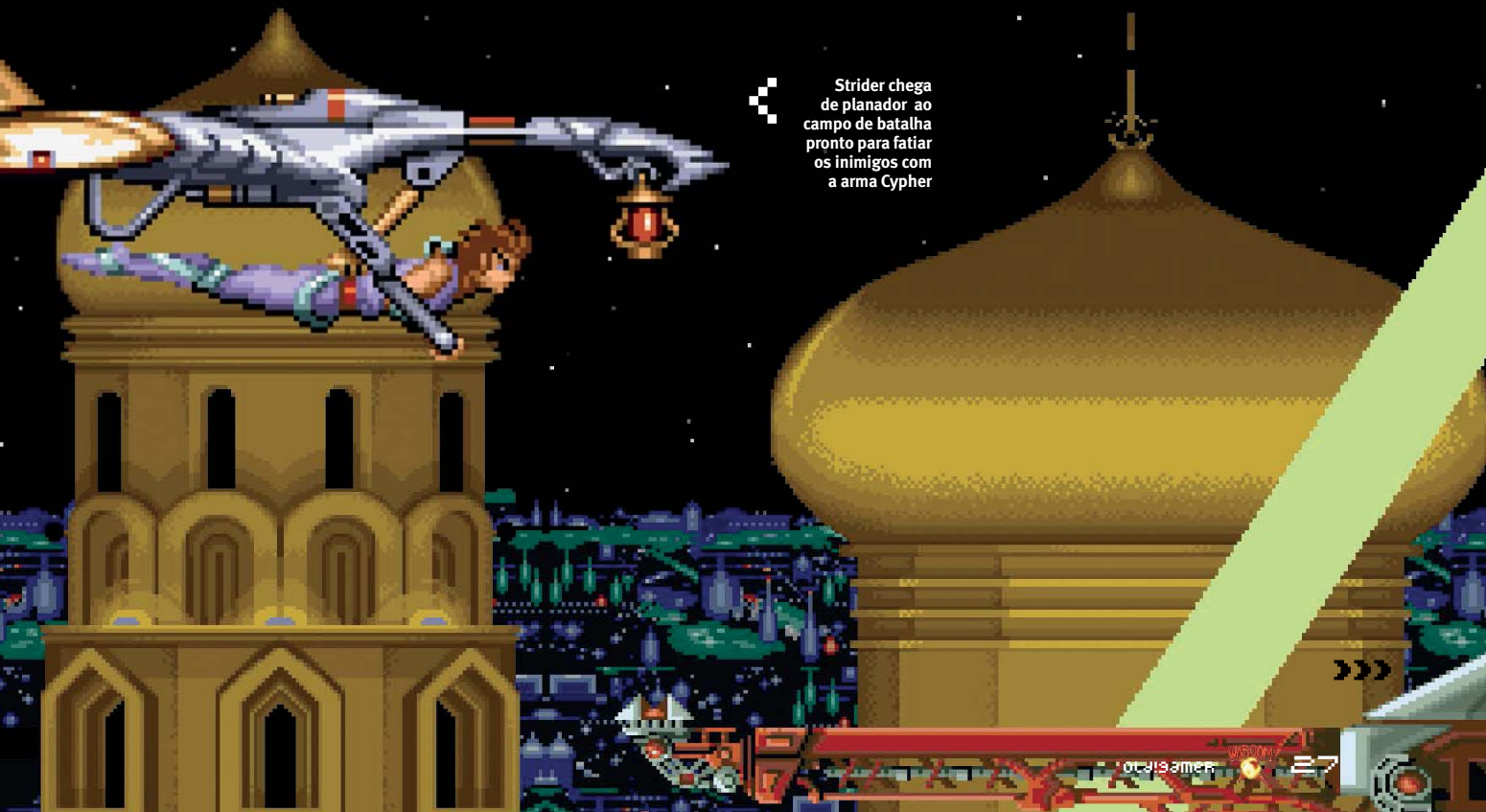
Strider cativou pelos saltos acrobáticos, golpes ágeis e ação intensa em um fliperama de grande sucesso que também ficou famoso pelo excelente port para Mega Drive. Apesar disso, ao longo dos anos a franquia parecia ter despencado na lista de preferências da Capcom até que em 2014 *Strider* renasceu em um jogo da Double Helix Games. Oportunidade perfeita para relembrar a aventura original de *Strider* e ver se o novo título faz por merecer a qualidade da série.

A criação de uma nova franquia

Strider foi criado como um plano ambicioso da Capcom que não se limitava ao arcade. A figura principal dessa empreitada é Kouichi Yotsui. Com formação em Cinema pela Universidade de Artes de Osaka, ele escolheu os videogames para começar sua carreira profissional. Por qual motivo? "Eu ainda tinha empréstimos a pagar do meu projeto da faculdade", lembra o cineasta e designer de jogo à revista japonesa GameSide #16, em entrevista com tradução do site Gamengai. "Eu não havia pagado a Touyou Genzousho (atual Imagica) para o desenvolvimento do filme. Quando estava determinado a procurar nas revistas por um emprego, encontrei um da Capcom que oferecia o salário mais alto." Quer dizer que Yotsui entrou na empresa apenas por dinheiro? "Não foi só isso. Meu professor que supervisionou o projeto da faculdade ficou furioso comigo. Ele era como um deus do cinema japonês e me disse que um diretor de cinema também deveria saber escrever. Pensei que tinha de sair da faculdade por um tempo e ter alguma experiência no mundo real. Mas não estava com dinheiro, então tive de trabalhar [risos]." Yotsui ingressou na Capcom como artista gráfico na primeira divisão de desenvolvimento, time liderado pelo lendário Tokuro Fujiwara, criador de *Ghosts 'n Goblins* e produtor de *Mega Man*. Lá ele desenhou objetos em bitmap para os arcades *Rush 'n Crash* e *Top Secret*, além dos cenários de *Ghouls 'n Ghosts*, um dos primeiros jogos com a placa CPS-1. Yotsui queria mais do que isso e fez propostas para novos projetos, porém nenhum foi para frente.

Eis que um novato na equipe de nome Akio Sakai sugeriu a criação de jogos em parceria com empresas que atuassem em outras áreas para aproveitar o crescimento da Capcom. "Sakai teve a ideia de fazer um projeto que combinasse um arcade, um jogo para console e um mangá, e nós discutimos o conceito com Fujiwara. Então levamos a ideia para a companhia de mangá Moto Kikaku", afirma Yotsui à revista inglesa Edge #271.

Fujiwara escolheu Yotsui para liderar o arcade pela sua capacidade de negociação. "Acho que ele esperava um monte de encontros com pessoas fora da Capcom", comenta à Retro Gamer #76. Masahiko

- **Ano:** 1989
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, PC, ZX Spectrum, Mega Drive, Sharp X68000, Master System, PC Engine CD, celular e Nintendo Wii (Virtual Console)

Strider chega de planador ao campo de batalha pronto para fatiar os inimigos com a arma Cypher

Para coroar o belo trabalho da compositora Junko Tamiya, a trilha original do jogo foi publicada no álbum *Strider Hiryu -G.S.M. Capcom 2-*, que também inclui dois arranjos. O primeiro foi feito por diversos músicos da Capcom e o segundo pela própria Tamiya. O disco vem ainda com a trilha do arcade beat-'em-up *Dynasty Wars*

Kurokawa, que também tinha formação em Cinema pela mesma faculdade de Yotsui, ficou a cargo da versão de NES, ao passo que Tatsumi Wada e Hiroshi Motomiya eram os responsáveis pelo mangá. "Eu me lembro que Kenzo Tsujimoto, presidente da Capcom, fez reservas no Shinjuku Hilton Hotel por uma semana para que pudéssemos criar a estrutura do jogo com o personagem, a história e o mundo", lembra Yotsui. Eventualmente, o grupo recebia os reforços de Akio Sakai e Tokuro Fujiwara para ajudar com sugestões.

"Fiz pressão para um jogo com ninjas. Estávamos propensos a produzir um jogo de ação, então uma ambientação com ninjas seria conveniente", diz Yotsui em entrevista para o site Light Sword Cypher Mainframe. "No entanto, não o queria como um filme antigo. Observando pelas janelas do hotel havia a visão de uma cidade futurista do arranha-céu no distrito de Shinjuku. Os game designers e autores do mangá debateram, e o cenário foi decidido: um futuro próximo." Após esses encontros no início do projeto, Kurokawa e Yotsui ainda precisaram viajar com bastante frequência para outras reuniões, partindo da sede da Capcom em Osaka para a cidade de Chiba, onde fica a Moto Kikaku.

"Quando eu e Kurokawa retornamos, criamos um mundo e uma história baseada nesses princípios básicos. Fizemos o design preliminar do Hiryu e enviamos os rascunhos dos capítulos para a Moto Kikaku. Para a ambientação geral, a Moto Kikaku ajudou. Depois de algumas idas e vindas, finalmente decidimos um esboço. E então cada lado iria pegá-lo e adaptá-lo para a sua mídia. A Moto Kikaku contratou um autor de mangá profissional que fez os ajustes adicionais e dramatizou a trama, apesar de manter a mesma ideia. Isso foi um passo necessário", resume Yotsui. Ele e Kurokawa gostavam de histórias elaboradas, já que ambos tinham formação em Cinema. "Inventamos várias e várias ideias para os ambientes e criamos todos os tipos de detalhes que nunca foram usados em jogos. Apenas usei as partes que permitiria aos jogadores sentir a atmosfera e deixei o resto para a imaginação", conta Yotsui à Edge. Ele queria que o arcade se destacasse. "É claro que desenvolvemos o jogo com a ideia que fosse uma competição e que o nosso era o mais importante", afirma à GameSide. Com a popularidade efervescente e poderio dos fliperamas, não ficou difícil. "As casas de arcade eram habitadas principalmente por jogadores fanáticos ou otakus e eles jogariam qualquer coisa que saísse", comenta à Edge. "Havia um monte de shoot 'em ups na época. *Street Fighter II* não tinha saído e o boom dos jogos de luta ainda não tinha começado. Eu não estava tentando atender nenhuma demanda particular com *Strider* – na Capcom, fazíamos jogos conforme tínhamos vontade."

O icônico visual de Strider perdurou ao longo dos anos

A ideia do Ouroboros veio de um livro ilustrado infantil que Kouichi Yotsui gostava

O subchefe Novo exige total atenção em seu padrão de ataques para desviar dos raios laser

STRIDER (ARCADE)

Strider se passa no ano de 2048, quando o planeta é governado pelo ameaçador Grandmaster Meio, que centraliza todo o poder das forças armadas e comanda o planeta em uma base no satélite artificial The Third Moon. A população não suportou o regime totalitarista e formou uma força rebelde que contratou o grupo de assassinos Striders para dar fim aos abusos do Grandmaster Meio. O encarregado da missão de matá-lo é o corajoso Strider Hiryu.

É fácil de perceber a influência da conjuntura mundial dos tempos de USSR, mas Yotsui garante que não quis passar nenhuma mensagem ideológica. “Não há implicações políticas. Esse aspecto se deu simplesmente porque estava seguindo a onda da época, que foi, é claro, a Guerra Fria. Você poderia culpar minha visão infantil do mundo. Era, em sua maior parte, um tema básico de um filme americano mainstream”, defende-se ao LSC Main Frame. Agora, esse enredo tem um quê de *Star Wars*, não? “Grandmaster Meio foi na verdade inspirado em uma imagem que vi de *The Lord of the Rings* de J.R.R. Tolkien”, explica à Retro Gamer, apesar da clara semelhança do vilão com o Imperador Palpatine.

“Gosto de chapéus de pele. Os designs iniciais mostravam os robôs vestirndo roupas. Por que os robôs e alienígenas estão sempre pelados?’, brinca Kouichi Yotsui ao LSC Mainframe. “Os robôs etilosos não entraram, então ficamos com o estilo militar encontrado no jogo final. Os únicos remanescentes dessa ideia que entraram no jogo têm os chapéus de guaxinim.”

Para tudo que o protagonista é capaz de fazer, os comandos são bem simples: a alavanca direcional e dois botões, um para o pulo e o outro para o ataque da Cypher. A arma cria um rastro de plasma a cada ofensiva, que possui o alcance aumentado com um power-up encontrado nas cápsulas. Sempre o golpe é desferido nas laterais do personagem, seja quando ele estiver de pé, agachado, durante o salto ou mesmo na hora de escalar a lateral de uma construção; uma picareta de alpinismo pode ser fincada nas superfícies, permitindo que Hiryu escale os ambientes mais improváveis. Com direcional para baixo e pulo, o ninja faz o slide, uma espécie de rasteira. Já com o direcional para um dos lados e o botão de salto, Strider realiza o seu icônico movimento de estrela no ar para alçar maiores distâncias, com os braços e as pernas abertos. “Tenho certeza que utilizamos a mesma quantidade de dados na animação do Strider que usaríamos em dois jogos na época”, conta Yotsui à Retro Gamer. Isso só foi possível graças à nova placa de arcade da Capcom. “Antes da CPS-1, apenas usávamos hardware personalizado. No começo do desenvolvimento, imaginamos quanta memória precisaríamos para o áudio e outras especificações e tínhamos o hardware construído para nós. Não era uma máquina tão poderosa, no entanto, apenas o suficiente

A ideia da inversão da gravidade dessa parte de *Strider* seria aproveitada em *Metal Storm*, jogo para o NES de 1990, e em algumas áreas bidimensionais do elogiado *Super Mario Galaxy*

Um local que sofre com sérios problemas de quedas de energia

para mostrar sprites de personagens com 16x16 pixels. Um protagonista com 32x32 pixels era algo especial. Então o Hiryu parecia muito grande e não poderíamos ter conseguido isso sem a CPS-1", diz à Edge. A barra de energia de Strider é divida em três seções e, coletando o item necessário nas já citadas cápsulas, é possível aumentar para até cinco partes. Essas cápsulas também contêm os chamados Options, pequenos robôs que auxiliam a vida do herói. O Option A (Dipodal Saucer) é um robô-cogumelo que ataca com disparos circulares; o B (Terapodal Robo-Panther) é um tigre dentes de sabre que avança nos inimigos; e o C (Robot Hawk) é um falcão que cuida dos oponentes aéreos.

O uso deles está relacionado com cada pedaço de energia em um esquema não muito intuitivo (principalmente para um arcade, que pede por entendimento instantâneo da mecânica de jogo). Assim que um Dipodal Saucer é coletado, um bloco se torna vermelho e, com mais um Dipodal Saucer, dois blocos ficam vermelhos. Na hora de coletar o terceiro, surge o Terapodal Robo-Panther e os dois blocos que eram vermelhos viram amarelos. O tigre dentes de sabre acompanha Strider por tempo limitado, mas, quando ele vai embora, os Dipodal Saucers reaparecem e os blocos voltam a ser vermelhos. O Hawk Robot funciona independentemente desses dois e não altera a cor da barra de energia. O grande desafio do jogo é que os Dipodal Saucers desaparecem se Strider levar um golpe ao pedaço de energia correspondente. Esse sistema cria um clima de tensão para não perder os Options, como os power-ups em um jogo de navinha. "Eles são um produto dos populares shoot 'em ups da época. Pensei que Strider deveria ter um Option para ajudá-lo, como em *R-Type*. Um cogumelo que girasse em torno dele", explica Yotsui ao LSC Main Frame. "No entanto, a nave usada no jogo não é uma máquina, é um humano, e o humano navega por vários planos geográficos. Por isso, fiz com que o cogumelo também andasse... Dei pernas a ele."

Kouichi Yotsui estava atento para todos os elementos do jogo e não poderia ser diferente em relação à trilha. "Em vez de usar efeitos de som, desejava transmitir a mudança de atmosfera com a música; por exemplo, se estivesse chovendo, queria que a música refletisse isso", comenta à Edge. "Deixei a compositora Junko Tamiya maluca com minhas exigências." A autora das trilhas de *Bionic Commando* (versão de NES), *Little Nemo: The Dream Master* e *Sweet Home* sofreu. "No começo me intrometia tanto que simplesmente confundia a Junko Tamiya. Eu me lembro que a fiz ouvir *A Sagração da Primavera* de Igor Stravinsky de novo e de novo. Até mesmo cantarolei a música para ela. Admito que minha obsessão pelos detalhes foi meio maluca. Chegou ao ponto em que um aviso foi colocado na sala de áudio dizendo: 'O game designer do primeiro time de desenvolvimento do não pode entrar!'", lembra Yotsui à Retro Gamer, sem medo de revelar que estava torrando a paciência da artista. "Eventualmente, no entanto, a compositora passou a entender exatamente o que gostava e não gostava e ela começou a compor peças que não tinha do que me queixar. Felizmente, ela era cercada de um time talentoso na sala de áudio que a

No Brasil, *Strider* ganhou uma propaganda da Tectoy que exaltava os 8 Mega de memória. Só não precisava dar tanto destaque para a arte bizarra que ilustrou a capa das versões ocidentais do jogo...

Apesar de não ser uma franquia exclusiva da Sega, *Strider* fez parte da agressiva campanha de marketing do Mega Drive, destacando o prêmio de jogo do ano na EGM

A LENDA DO PROGRAMADOR SUICIDA

Em 1997, o site Videogames.com (atual GameSpot) publicou no artigo The History of *Street Fighter* um rumor intrigante. No cenário do Ken em *Street Fighter Alpha 2*, o ninja Strider aparece com um ursinho de pelúcia. O brinquedo seria referência a um funcionário da Capcom que trabalhou em *Strider* para o SuperGrafx (acabou sendo para o PC Engine CD). Ele teria sido pressionado para superar a conversão do Mega Drive e, devido ao excesso de trabalho, sucumbiu de estresse e morreu no hospital.O site Ralph Space, por sua vez, informou em uma página de mortes misteriosas o boato de que o tal programador cometeu suicídio quando viu que a adaptação para o PC Engine CD ficou inferior ao jogo do Mega Drive. A história não tem fundamento algum. O ursinho de pelúcia já estava no arcade e quem fez o port foi a NEC, não a Capcom. A origem do rumor pode estar em um episódio contado no blog Magweasel, do jornalista Kevin Gifford (GamePro, 1up.com). De acordo com ele, havia um empregado da NEC de nome Toshio Tabeta que era conhecido pelo perfeccionismo e atrasos das adaptações para o PC Engine. Tabeta prometeu que se um jogo dele não cumprisse o prazo rasparia a cabeça. Não deu outra e Tabeta ficou careca.

A segunda fase surpreende com um chefe logo de cara

De acordo com o criador do jogo, Mecha Pon é uma homenagem a Mechani-Kong, personagem da Toho que aparece no filme *King Kong Escapes*

ajudou imensamente. Fiz várias exigências, mas foi porque senti que atmosfera para cada cena era muito importante", afirma. "Peguei minha inspiração do balé clássico ou antigos desenhos de Walt Disney e queria que *Strider* contasse com uma trilha que pudesse ser dramática, mas também tivesse um monte de energia."

Em entrevista realizada em 2014 para o site Game Music Online, Junko Tamiya falou como foi o processo de criação da trilha de *Strider*. "Fui avisada de que deveria haver ênfase nas emoções e sentimentos, então compus as faixas com isso em mente", diz. "Mais tarde, recebi os detalhes das imagens do jogo que o game designer estava fortemente buscando. Criar a trilha para complementar essas imagens levou algum tempo. Isso levou ao tema principal e a ritmos típicos. Uma vez que a estrutura de jogo foi definida, fiz a trilha como gostava e a vi combinar com o título."

Jornada heróica em cinco atos

Aterrissando de planador, Strider inicia sua missão na Kazakh Federation e passa pelos telhados de imensas construções, com holofotes projetando luzes ao fundo e os domos dourados inspirados na arquitetura na Catedral de São Basílio. Por que a escolha por um ambiente tão exótico? "Essa parte do mundo parecia desconhecida. Queríamos criar uma aventura em um lugar misterioso que você jamais tenha visto antes, em um futuro próximo que não fosse muito distante da realidade", responde Yotsui à Edge. "Nunca estivemos ali, no entanto, e agora quando vejo o Cazaquistão na TV é totalmente diferente do que imaginava."

Logo de cara chama a atenção como as áreas apresentam diversas variações de nível. Isso surgiu como uma recomendação de Tokuro Fujiwara. "Ele disse que um jogo de ação como *Rolling Thunder* em que você luta enquanto vai para cima e para baixo seria bom", afirma Yotsui, citando o arcade side-scrolling da Namco. Na própria Capcom já havia um jogo que fazia muito bem isso: *Ghouls 'n Ghosts*. "Levei aquelas superfícies irregulares a outro nível imaginando um magnífico ambiente. Correndo por telhados íngremes, escalando paredes, correndo para trás,

AS CONVERSÕES DE STRIDER

Strider foi adaptado para diferentes sistemas, mesmo que poucos deles tivessem a capacidade de apresentar qualidade parecida com o jogo original. Na Europa, a publisher US Gold lançou ports para os computadores, terceirizando o desenvolvimento para a Tiertex, que teve seis meses para fazer a tarefa – a Capcom só cedeu a placa do arcade para que os gráficos fossem adaptados. Essas versões se caracterizam pela barra que exibe a pontuação e o limite de tempo, a bizarra troca de ordem da terceira e quarta fases e a batalha final com o Mecha Pon, sem confrontar o Grandmaster Meio. Nos consoles, o trabalho de conversão foi mais diversificado. Um port irretocável do arcade apareceu em *Strider 2* (PlayStation) e nas coletâneas: *Capcom Classics Collection Volume 2* (PlayStation 2 e Xbox) e *Capcom Classics Collection Remixed* (PSP).

Amiga (Tiertex/US Gold, 1989): sem diversos elementos do cenário e boa seleção de cores, essa versão conta com animação bem mais lenta que o arcade.

Amstrad CPC (Tiertex/US Gold, 1989): tem cenários acinzentados e Strider e inimigos em tons de lilás e rosa. Não possui slide nem músicas in-game.

Atari ST (Tiertex/US Gold, 1989): em termos técnicos e de conteúdo, o port é bastante parecido com a versão do Amiga. A única vantagem é a trilha musical, que apresenta músicas com timbres mais agradáveis.

Commodore 64 (Tiertex/US Gold, 1989): apesar da simplicidade dos cenários e da lentidão, o port tem um ótimo arranjo do tema do primeiro estágio em todas as fases. O slide está presente.

PC (Tiertex/US Gold, 1989): muitos elementos de fundo das fases se perderam (os dinossauros ficaram de fora) e a ausência de músicas in-game é lamentável, assim como a retirada do movimento de slide. Em compensação, o jogo é bem veloz.

ZX Spectrum (Tiertex/US Gold, 1989): diante das limitações de cores, essa adaptação é milagrosa, com gráficos preto e branco caprichados (só a barra de informações é colorida), apesar da exclusão do slide. Mas a parte sonora é quase inexistente: não há músicas in-game e os efeitos sonoros são terríveis.

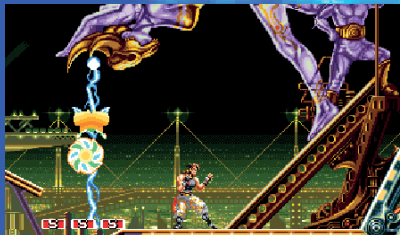
SAM Coupé (Tiertex/US Gold, 1989): à revista Your Sinclair #51, David Baxter, gerente de desenvolvimento da US Gold, afirmou que essa versão ficaria pronta em duas semanas porque bastava usar o código do ZX Spectrum e os gráficos do Atari ST. Pelo jeito, não era tão fácil assim e o port nunca foi lançado.

Mega Drive (Sega, 1990): tirando o flicker (pisca-pisca) dos gráficos, essa adaptação faz jus ao poderio técnico do arcade em todos os quesitos técnicos, mostrando a competência da Sega na reprogramação. Essa versão conta com a aprovação do criador Kouichi Yotsui e saiu no Virtual Console do Nintendo Wii. Só perde para o port do X68000.

Master System (Sega, 1991): a Sega bem que se esforçou, mas os sprites são menores e o fundo perdeu detalhes. O flicker é bastante frequente e a ação é lenta demais. Apesar de tudo, supera qualquer um dos ports lançados pela US Gold.

Sharp X68000 (Capcom, 1992): saiu só no Japão e traz a experiência mais próxima possível do arcade (salvo detalhes como as estrelas no céu ausentes na primeira fase). O motivo: o computador X68000 e a placa CPS-1 e têm hardwares parecidos.

PC Engine CD (NEC Avenue, 1994): segundo a revista Edge #10, originalmente *Strider* seria lançado em um HuCard de 8 Megabit para o PC Engine SuperGrafx, o sucessor do PC Engine (o correspondente do Turbografx-16 nos EUA). Esse sistema fracassou de maneira retumbante, tendo apenas cinco jogos lançados. A NEC mudou de ideia e preferiu adaptar o jogo no formato Arcade CD-ROM², que exige o uso do cartão Arcade Card para adicionar memória RAM. Resultado: a adaptação, que só saiu no Japão, levou quatro anos para ficar pronta. A demora se justificou pela qualidade técnica magnífica, além de novas cutscenes e uma fase inédita no deserto (pela ordem, é a segunda). A trilha é no padrão Red Book, permitindo tocar as músicas em um CD player normal.

Celular (Capcom, 2010): não se justifica jogar um título de ação que dependa de comandos ágeis nos botões diminutos de um telefone móvel. Dispensável.

Osman comprova o talento de Kouchi Yotsui para inventar chefes criativos

Como em *Strider*, o protagonista de *Osman* é capaz de escalar paredes

pulando as coisas, pendurando nas bordas e correndo, correndo, correndo para a liberdade", comenta. "Adoro alpinismo e diria que isso definitivamente influenciou o gameplay e o design de fases de *Strider*. Gosto da sensação de escalar um pico alto e misterioso, esse sentimento de quando o vento bate em você", diz à Retro Gamer. Seguindo adiante na fase, Strider encontra o subchefe Strobaya, um ciborgue musculoso que não oferece muita resistência e, já explorando as áreas internas, Novo, um emissor de raios laser instalado no chão. Mas quem impressiona de fato é o chefe final da primeira fase. O protagonista entra na sala de um congresso com 24 oficiais e eles pulam de seus assentos um a um e se unem ao General Mikiel para formar o terrível Ouroboros, uma espécie de centopeia mecânica gigante que ataca Strider com a foice e o martelo, símbolos do Comunismo.

Depois disso, surgem rápidas mensagens de ameaças do General Mikiel e do Grandmaster Meio ao Strider sem nenhum esforço para aprofundar o enredo. "Você pode narrar uma trama complexa em um mangá ou mesmo em um jogo doméstico, mas isso é impossível para um arcade, que é jogado aos poucos. Se você contar muita história, você destrói o gameplay", afirma Yotsui ao LSC Mainframe. No estágio seguinte, Strider enfrenta lobos ameaçadores nas terras gélidas da Siberia, um cenário completamente diferente da Kazakh Federation. "A segunda fase era especialmente importante, porque mostrava que o jogo estava mudando constantemente e deixava o jogador na expectativa do que viria em seguida", comenta Yotsui à Edge, mostrando que *Strider* precisava ser interessante para quem jogava e também para quem via outras pessoas jogando nas casas de fliperama. Ao entrar na caverna, Strider dá de cara com o subchefe Mecha Pon. Mas já? "Apesar de um chefe grande geralmente aparecer no final da fase, colocamos o robô gorila logo no início do segundo estágio para que você o visse imediatamente. Eu teria feito ligeiramente diferente para um console, porque a sintaxe é diferente", afirma. Escalando o interior da gruta, Strider chega à superfície e encontra Solo, um caçador de recompensas com jetpack que segue a escola de Boba Fett de *Star Wars*. Em seguida há uma cena digna de filme de ação, com o protagonista descendo a montanha repleta de minas que vão

OSMAN: A SEQUÊNCIA ESPIRITUAL DE STRIDER

Mesmo fora da Capcom, Kouichi Yotsui não desistiu de fazer uma continuação de *Strider*, ainda que espiritual. Na softhouse Mitchell Corporation, ele criou *Osman* (*Cannon Dancer* no Japão), um arcade raro e obscuro de 1996 que não teve ports para consoles. Como *Strider*, *Osman* apresenta ação intensa, com chefes gigantes e cenários variados. Há diversos power-ups, com direito às duplicatas do protagonista parecidas com o próprio *Strider* e também com *Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos*.

O nome da oponente Tong Poo foi inspirado em uma música com esse título da banda japonesa de música eletrônica Yellow Magic Orchestra. "A YMO teve um grande impacto naquela geração", afirma Kouichi Yotsui ao LSC Mainframe. "Queria que aquela parte tivesse um chefe humanoide em vez de um chefe gigante. Se era para ter artes marciais, uma garota chinesa ficaria bem. Se ela seria chinesa, então ela deveria se chamar Tong Poo. Essa é a influência da YMO [risos]."

Esse confronto não parece muito justo

explodindo até ele saltar um precipício.

O ninja chega a uma mina usina elétrica abandonada. Os geradores eventualmente emitem descargas de energia que bloqueiam o caminho e a iluminação também falha, exibindo somente as sombras dos personagens, inimigos e do cenário – é impressionante que tudo isso aconteça em um jogo lançado em 1989. Depois, é hora de alçar voo nos Flying Tortoises, pulando de um para o outro, enquanto bombas caem de paraquedas, até alcançar o Sky Thunder Mk-II, onde há um confronto não com um chefe, mas três: o Kuniang M.A. Team, trio de lutadoras chinesas. Mas o estágio só acaba quando o piloto da aeronave é abatido.

A terceira fase se desenrola na Flying Battleship Balrog, que possui uma artilharia pesada. Em seu interior há plataformas móveis e até uma parte em que as paredes se fecham de uma forma que veríamos com frequência em *Mega Man X2*. Mais adiante Strider entra em um corredor antigravitacional: ao pular, ele passa a andar no teto. A área serve de preparação para o incrível confronto com o Anti-Gravity Device em uma câmara antigravidade. Antes de destruí-lo, é preciso acabar com os seus satélites. Pulando em sua área, Strider passa a girar em torno do subchefe, no momento em que é preciso atacá-lo. Depois disso, basta derrotar o pirata Captain Beard.

A próxima parada de Strider é a Amazon. O quarto estágio apresenta uma decoração que remete à cultura Inca, tótens, cipós, cogumelos venenosos, piranhas, amazonas... Em meio a essa salada, ainda surgem dinossauros. O ninja deve enfrentar Tiranossauros, Tricerátops e os voadores Pteranodontes, mas pode pegar carona nos enormes e inofensivos brontossauros. Não há

O MITO DO PORT PARA O SUPERGRAFX

É fato que o port de *Strider* do PC Engine CD inicialmente seria lançado para o SuperGrafx. Mas um dos grandes mistérios é se essa versão do SuperGrafx chegou a ser jogável. Na seção de cartas da revista Electronic Gaming Monthly #18, foi dada a seguinte resposta para um leitor: “A respeito do *Strider* para o SuperGrafx, tivemos a oportunidade de testar esse fantástico jogo de 8 Mega quando estivemos no Japão em setembro. É com certeza um jogo espetacular e realmente mostra todas as capacidades do SuperGrafx. Vai demorar um pouco para ser lançado, mas para dar um gostinho aqui estão algumas imagens desse superjogo!”. A declaração é suspeita, já que o site chrismcovell.com descobriu que as fotos mostradas na EGM foram retiradas da revista japonesa PC Engine Fan #9. O preview da adaptação para o SuperGrafx foi ilustrado com imagens da versão beta do arcade (a diferença mais perceptível em relação ao jogo final é a barra de energia laranja). Outro acontecimento que alimentou o rumor ocorreu em 1997. Na Turbo List, lista de e-mails para usuários dos sistemas da NEC, uma pessoa chamada Mike Lyon alegou existirem cinco protótipos de *Strider* para o SuperGrafx em versão jogável até a quarta fase e que o port seria melhor que o arcade. Nenhum dos protótipos veio à tona, sem falar que o SuperGrafx é inferior à placa CPS-1, o que torna a informação sobre a qualidade da adaptação uma mentira deslavada.

Mito desvendado: as imagens da EGM vieram da PC Engine Fan

Os chefes voltam na parte final do jogo em uma sequência impiedosa para devorar as fichas do jogador

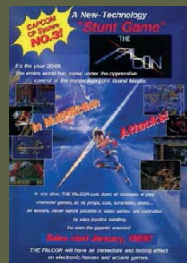
O único ponto vulnerável do chefe Lago é a cabeça

O imenso brontossauro oferece carona na fase Amazon

O Anti-Gravity Device proporciona uma batalha incrível

subchefes e o chefe é Lago, um imenso dinossauro mecânico que possui duas garras retráteis gigantes.

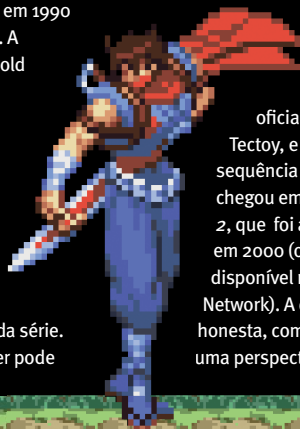
Strider vai confrontar o Grandmaster Meio na The Third Moon, na quinta e última fase. Antes de encará-lo, há uma série de obstáculos. O mais insano deles é outra câmara antigravitacional, onde o ninja fica de cabeça para baixo e o jogador precisa desviar das brocas e avançar pulando em plataformas retráteis. Após essa parte espinhosa, o arcade mostra não ter piedade ao colocar alguns dos principais chefes do jogo... mais uma vez. O chamado boss rush se sucede com Anti-Gravity Device, Novo, Tiranossauro, Mecha Pon, Lago e Ouroboros. "Obviamente estávamos trabalhando com um orçamento apertado, então reutilizei os chefes anteriores para poupar memória", confessa Yotsui à Retro Gamer. "A ideia básica é compor inimigos reaproveitando os mesmos sprites; é um simples processo de quando você está fazendo jogos. É claro, apliquei a mesma estrutura nos chefes, mas o fiz mais severo para desafiar o jogador." O próprio Ouroboros conduz Strider até a estrutura onde está o Grandmaster Meio, que voa e desfere rajadas de energia, porém não impõe tanto desafio. Assim termina a árdua e memorável jornada de *Strider*: além do limite de tempo, o que é curioso para um arcade, o protagonista não volta do ponto onde parou, mas, sim, de um checkpoint.

"Quando estávamos prontos para ir ao exterior, a divisão ocidental da Capcom não estava satisfeita com Strider Hiryu. 'Strider? O que é isso? Um doce? Ele tem pernas longas? Ele é um inseto?' Então fomos solicitados a fazer um título diferente para o Ocidente. Eu pensei em dois: *Ninja Dynamics* e *Falcon*, que foi o esclhido", lembra Kouichi Yotsui ao LSC Mainframe (veja o flyer temporário abaixo). "Pensei que os movimentos de pulo remeteriam a uma ave de caça. O fim do prazo estava perto, então o flyer tinha de ser feito. Eventualmente a Capcom USA disse: '*Strider* ficaria bem.'"

Perfeccionismo além da conta

Formada por cerca de dez pessoas, a equipe de *Strider* tinha como meta entregar o jogo em oito meses, mas o perfeccionismo de Yotsui levou a estourar o orçamento e furar o prazo previsto de dezembro de 1988. Integrantes de outros times chegaram até a ajudar na produção. Apesar disso, Tokuro Fujiwara deu a liberdade e a regalia para Yotsui terminar o arcade quando estivesse pronto, o que enfim aconteceu em março de 1989. A ideia original era lançar todos os produtos da franquia *Strider* ao mesmo tempo. O problema é que o mangá havia sido publicado dez meses antes e o jogo de NES só chegou ao mercado ainda mais tarde que o arcade, em julho de 1989 (para completar, o título não foi lançado no Japão, apenas nos Estados Unidos).

Após a prorrogação no desenvolvimento, será que Yotsui ficou contente com o resultado? "Cheguei somente à metade do que queria. Fiquei triste. Queria que os inimigos fossem mais fortes. Eles não oferecem muito desafio", revela à Edge. "Fiquei frustrado na maior parte do tempo, porque desejava fazer algo muito melhor que a tecnologia não permitia." Com toda essa decepção, Yotsui saiu da Capcom pouco depois do lançamento de *Strider*, mas mesmo assim deixou como legado um jogo de excelente valor artístico, produto da escola japonesa de game design que vivia um estado de criatividade infinita.

CONTINUAÇÕES: A RUIM E A CANÔNICA

Kouichi Yotsui decidiu seguir a carreira fora da Capcom após o primeiro jogo e nem por isso a série acabou: foram lançadas duas sequências antes do novo título de 2014. A primeira, *Strider II* (*Journey from Darkness: Strider Returns* nos EUA), surgiu em 1990 sem o envolvimento da Capcom. A continuação foi feita pela U.S. Gold e Tiertex, que, respectivamente, publicou e desenvolveu as adaptações do arcade original para computadores europeus. O jogo saiu inicialmente para o Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC e ZX Spectrum. Além de os ambientes serem monótonos, o jogo não respeita a mitologia da série. Coletando itens pela fase, Strider pode se transformar em um robô (?) nas batalhas contra chefes. Dois anos depois, o jogo teve um port para o Mega Drive removendo essa característica bizarra, porém com controles ruins e uma dose excessiva de chefes reaproveitados. *Strider II* ainda apareceu no Master System, em versão lançada oficialmente no Brasil pela Tectoy, e no Game Gear. A verdadeira sequência produzida pela Capcom chegou em 1999, com o arcade *Strider 2*, que foi adaptado para o PlayStation em 2000 (o título também está disponível na rede digital PlayStation Network). A continuação é muito honesta, com ação rápida em uma perspectiva bidimensional.

A ação frenética e as cores vibrantes do arcade original deram lugar a um jogo escuro e cadenciado nos computadores e consoles da Sega. Por isso, *Strider II* nem é considerado parte da série. A Capcom demorou, mas reparou o erro com a sequência oficial *Strider 2* do arcade e PlayStation

Strider II (computadores)

Strider II (consoles)

Strider 2

STRIDER (NES)

Assim como aconteceu com *Bionic Commando*, a Capcom preferiu fazer uma clara distinção entre o arcade e a iteração do NES de *Strider* em vez de uma adaptação com sensível redução técnica. A diferença, como já dito, é que *Strider* fazia parte de um projeto mais ambicioso para formar uma nova franquia que se complementa com o arcade e o mangá.

O jogo de NES é muito mais próximo do mangá do que o fliperama. Há um grande foco na história e nos diálogos, claro que com a simplicidade característica da época. A ação nem de longe é frenética como no arcade, com movimentação não tão rápida e golpes bem mais cadenciados. *Strider* viaja por diversos locais do mundo em fases não lineares e é possível retornar nesses ambientes com a aquisição de novas habilidades, características que definem o gênero Metroidvania.

Os cenários são mais simplórios e, embora tenha belos gráficos em alguns lugares (como a fase do Egito), o jogo ainda não impressionava tanto quanto outros títulos da Capcom que viriam pouco depois, como o deslumbrante *Little Nemo: The Dream Master* (1990). Assinada pela Harumi Fujita, a trilha musical é formada por composições empolgantes.

A versão de NES não chegou a sair em lojas digitais, mas foi relançada em 2006 na coletânea *Capcom Classics Mini-Mix* para o Game Boy Advance. O fato mais curioso envolvendo o jogo 8-bit é que não aconteceu o lançamento japonês para o Famicom, apenas nos EUA. Até hoje, o motivo não foi revelado. Kouichi Yotsui também não sabe, porém deu uma ideia. “Não há isso de um desenvolvedor que não quer lançar um jogo finalizado, então eu assumiria que foi uma decisão da gerência ou do departamento de vendas”, afirma ao LSC Mainframe. Em agosto de 2014, a ROM dessa edição nipônica veio à tona e foi distribuída na internet.

Não é nesse jogo que nos livraríamos dos espinhos, sempre recorrentes na era 8-bit

Os gráficos do jogo não impressionam muito, mas essa área é caprichada

- **Ano:** 1989
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma:** NES

O *Strider* do NES nem chega perto do arcade, mas é um bom jogo

FATIADO ANTES DA HORA

O *Strider* da Double Helix Games não foi a primeira tentativa de resgatar a série nos anos 2000. Em 2008, o estúdio sueco Grin, responsável pelo remake *Bionic Commando Rearmed* e pelo reboot *Bionic Commando*, vivia uma boa relação com a Capcom e foi incumbido a fazer um novo *Strider* antes mesmo que a produtora japonesa soubesse do resultado desses dois jogos. O desenvolvimento chegou a ser repassado para a divisão da softhouse em Barcelona, Espanha, mas em 2009 a Grin fechou as portas e o jogo foi cancelado. Eventualmente, a seção Pixel Mortos poderá abordar esse projeto enigmático em mais detalhes.

STRIDER (2014)

O novo *Strider* não é um remake ou remasterização: é uma completa modernização do arcade de 1989. O privilégio de revitalizar a franquia foi da Double Helix Games (a mesma da primeira temporada de *Killer Instinct* no Xbox One), que aprofundou sua relação com a Capcom após a *Devil May Cry HD Collection*. A desenvolvedora escolheu *Strider* entre tantas outras franquias abandonadas da Capcom e, pela quantidade de referências, nota-se como a softhouse é apaixonada pelo jogo.

Strider é novamente escalado para eliminar o vilão Grandmaster Meio, mas, em vez de ir até a Sibéria ou Amazônia, a missão se concentra toda na Kazakh City. Inspirada pela exploração de jogos não lineares no estilo Metroidvania (particularmente por *Shadow Complex*, lançado na Xbox Live Arcade em 2009), a Double Helix Games criou diversos mapas interligados que Strider explora à medida que coleta novos power-ups. Assim, a ação intensa e alucinante do arcade é diluída em uma aventura de maior duração, apresentando trechos desafiantes de plataforma, com serras afiadas, raios laser e plataformas móveis.

Em todo o momento o jogo indica o destino para avançar no jogo, mostrando a distância do personagem até o local. A exploração é mais reservada para áreas adjacentes à rota sinalizada pelo jogo que eventualmente guardam upgrades para o herói (todos indicados no mapa). Antes da parte final na Tower uma mensagem avisa que, depois de entrar nesse lugar, não será possível retornar, ou seja, há a última chance para pegar os itens que passaram batido. As áreas muitas vezes apresentam caminhos intricados e complexos e nem sempre é tão prático voltar.

O design de Strider Hiryu ficou sensacional: ele traja um cachecol de plasma, que muda de cor de acordo com o tipo de Cypher: Reflect Cypher (vermelho), que rebate os ataques; Explosive Cypher/Burst Cypher (laranja), que incendeia os inimigos; Ultra-Cold Cypher (azul), que congela os oponentes; e o Magnetic Cypher (roxo), que atira ondas de plasma. Esses três últimos também abrem portas em suas cores. Alternar de ataque vai ser necessário para enfrentar os rivais com escudos coloridos, que são destruídos com o ataque da Cypher correspondente. Os ataques ainda podem ser carregados ou desferidos abaixo dele (o chamado Down Strike). Em seu arsenal, Strider conta com quatro variedades de Kunai, armas pontiagudas que, além de atacar os inimigos, ativam portas especiais. No entanto, os ataques da Kunai consomem a barra de plasma, assim como os Options. O Option-A (Dipodal Saucer) pode proteger Strider dos ataques e hackear portas; o Option-B (Tetrapodal Robo-Panther) vai na direção dos inimigos e permite viajar por longas distâncias para pontos específicos do mapa; e o Option-C (Robot Eagle) leva Strider para algumas áreas e ataca oponentes. Chefes como Ouroboros, Mecha Pon e outros marcam presença, em confrontos inteligentes que são antecipados por diálogos canastrões que combinam com o apelo retrô do jogo.

Enquanto o PlayStation 3 e o Xbox 360 oferecem resolução de 720p com 30 FPS, o PlayStation 4 e o Xbox One proporcionam 1080p com 60 FPS, além de efeitos de sombra e partículas mais elaborados. Seguindo esse alto padrão, a trilha resgata temas conhecidos, mantendo uma tendência para o estilo eletrônico.

Com dinamismo superior ao jogo original, o novo *Strider* é um título excelente da Double Helix Games – pena que o resgate de franquias sepultadas deve parar por aí, já que a softhouse foi comprada pela Amazon.com.

O *Strider* da Double Helix manteve a essência do jogo original, mas deu frescor à aventura

O Tetrapodal Robo-Panther retorna no novo *Strider* e permite atravessar rapidamente longas áreas para chegar em locais específicos

- **Ano:** 2014
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Double Helix Games
- **Plataformas:** PlayStation 3 (PSN), PlayStation 4 (PSN), Xbox 360 (XBLA), Xbox One (XBLA) e PC (Steam)

Turok

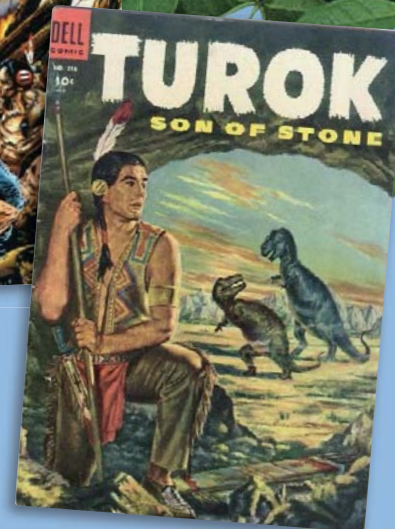
Em uma época em que os consoles não tinham grandes jogos de tiro, a Acclaim conseguiu se destacar com índios e dinossauros no Nintendo 64

Por Douglas Pereira
Colaborou: Alexei Barros

Turok é um dos jogos de tiro mais emblemáticos do Nintendo 64. A Acclaim, produtora do FPS, publicava jogos no início dos anos 90 e almejava se transformar em um "conglomerado de mídia", capaz de adquirir marcas, criar jogos com elas e licenciá-las para outras mídias. Foi assim que começou a história de *Turok*.

Em 1994, a Acclaim comprou a Valiant Comics, dona de vários quadrinhos cult e alternativos por US$ 65 milhões. A primeira decisão foi fazer um jogo do Turok. Ele apareceu pela primeira vez em 1954, pela Dell Comics, e ganhou a própria série em quadrinhos dois anos depois, *Turok: Son of Stone*. A trama é sobre Turok e Andam, índios pré-colombianos presos em um vale com dinossauros. A publicação correu por diferentes selos de 1956 até 1982. O índio reapareceu em 1993 pela Valiant Comics, rebatizado de Turok: Dinosaur Hunter. Desta vez, o herói era um índio no século 18 preso em Lost Land, onde o tempo não passou e preservou os dinossauros. Depois dessa saga, Turok vai para um futuro pós-apocalíptico e usa armas de fogo para derrotar vilões e dinossauros. Esse reboot foi uma das HQs mais vendidas no seu mês de estreia – perdendo só para o *Superman*. Isso despertou o interesse da Acclaim. A Valiant se tornou Acclaim Comics, e o jogo do Turok foi anunciado ainda em 1994 para o então chamado Ultra 64.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

- **Ano:** 1997
- **Publicação:** Acclaim Entertainment
- **Desenvolvimento:** Iguana Entertainment
- **Plataforma de origem:** Nintendo 64
- **Versão:** PC

Em 1995, a Acclaim comprou a Iguana Entertainment, estúdio que estava em ascensão por ter cuidado das versões para console do sucesso *NBA Jam*. A proximidade da Acclaim com a Nintendo garantiu que a Iguana fizesse parte do Dream Team, grupo seleto de produtoras third-party do N64. "Isso nos colocou sob intensa pressão, mas os benefícios eram óbvios. Tínhamos feedback mais direto da Nintendo e relação mais próxima que o normal", afirma o produtor David Dienstbier à revista NGC Magazine #64.

Dienstbier assumiu a liderança da equipe de desenvolvimento, mesmo sendo inexperiente. Era o primeiro jogo dele e de muitos integrantes do time. Para entrar na empresa, Dienstbier enviou artes conceituais depois de ver um anúncio de recrutamento da Iguana. "O que chamou a atenção do diretor de criação era que não enviei apenas as ilustrações. Na verdade, tinha anotações escritas sobre a história e como os inimigos moviam e funcionavam. Fui contratado como designer e, depois de trabalhar por vários meses em outros projetos, fui chamado para a sala do presidente e informado que eles me fariam gerente de um projeto. Fiquei um pouco chocado como não tinha nenhuma experiência", conta à gamesTM #105. Quando soube que o jogo seria do Turok, Dienstbier se empolgou, pois conhecia a HQ do Turok desde a infância.

Foi-se o dia em que modelos poligonais como esse eram considerados realistas

Segundo a Edge #47, em janeiro de 1995 a Iguana já estava trabalhando com o sistema de emulação Onyx, que simulou menos capacidade do que o Nintendo 64 de fato teve. "A princípio, tudo o que tínhamos eram algumas especificações técnicas do que o Nintendo 64 podia fazer, e estávamos um pouco hesitantes. Então achamos que o console superou nossas expectativas. Uma vez que descobrimos o hardware com que estávamos lidando, queríamos apostar pesado no 3D", afirma à Nintendo Power #88.

A produção começou no início de 1996 já com o kit de desenvolvimento completo. "Tínhamos apenas duas daquelas SGI, máquinas realmente caras. Todos os artistas e designers estavam compartilhando uma delas, e nosso programador líder [Rob Cohen] tinha uma em sua sala para que ele pudesse programar a

O arsenal de Turok é um show à parte, tanto pelo design das armas como pelos tiros espetaculares

Por incrível que pareça, a Nintendo não fez restrições ao sangue dos inimigos

engine do jogo e testá-la", conta à Edge #228.

No princípio, a intenção era que *Turok* fosse em terceira pessoa. Porém, jogos de tiro em primeira pessoa impressionavam jogadores de PC e pareciam a tendência do futuro, então o projeto mudou para um FPS com vastos cenários para explorar. "Nunca tive dúvidas de que Turok deveria ser um FPS, mas a maior parte das discussões sobre o fato de o jogo ser em primeira ou terceira pessoa veio de nossos escritórios de Nova York", comenta à gamesTM. "Após o lançamento de *Tomb Raider*, houve uma forte pressão para fazer um jogo de ação em terceira pessoa do Turok, mas eu e outras pessoas víamos isso como um erro, porque *Turok* seria um marco no gênero que [na época] não era muito representado em consoles tirando os ports de *Doom*. Não acho que Turok, como personagem, tinha o que a Lara Croft tinha. Ela foi criada para ser uma estrela e precisava aparecer na tela. *Turok* foi imaginado como um meio para as maluquices que queríamos. Obviamente respeitamos a obra original e o personagem, mas tínhamos nossa visão em criar algo desenfreado, então a ação se tornou o elemento principal." Essa preferência pelo jogos de tiro em primeira pessoa também se deu por conta do hardware. "O N64 possuía algumas capacidades gráficas que não eram possíveis no PlayStation. Era uma máquina bastante poderosa para visual tridimensional e jogos 3D (FPSs especificamente) estavam apenas chegando ao PC. Era a hora de fazer uma transição para o console, mas de forma que fosse melhor do que vinha sendo no PC", diz à NGC Magazine #64.

O projeto foi encomendado pela Nintendo para ajudar no lançamento do N64 e havia um prazo de 17 meses para criar tudo, das ferramentas de produção ao jogo finalizado. O que ajudou muito foi o estúdio de captura de movimentos que a Acclaim construiu, algo inédito para uma empresa de videogames. A produtora estava esbanjando dinheiro e esse se provou o investimento mais correto, junto com a aquisição da Iguana. "A Acclaim gastou cerca de US$ 10 milhões para construir um estúdio de captura de movimentos estritamente para entretenimento, não para análise médica ou esportiva", comenta o diretor interativo Remington Scott à Edge #228. "Tudo o que você vê nos videogames hoje [em termos de captura de movimentos], estávamos definindo na época – tentando compreender como fazer isso pela primeira vez." Para simular a explosão de uma granada, o dublê Brad Martin, que depois participou de filmes

A Acclaim viu potencial em uma HQ obscura e a transformou em uma importante franquia também nos games

Ter dinossauros como inimigos em um FPS não era nada comum na época. Ainda mais com modelos poligonais

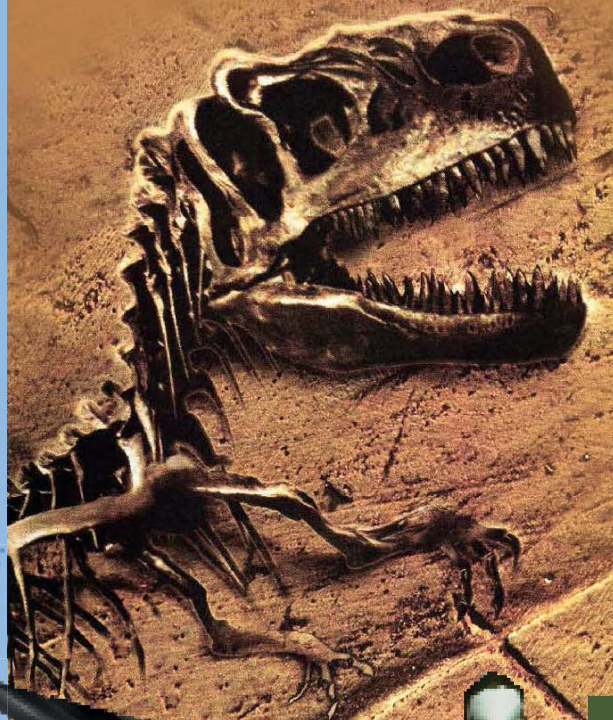
como *Spider-Man 3*, chegava a pular de rampas e trampolins. E quanto aos inimigos jurássicos do jogo? "Eu realmente queria gravar os movimentos de um dinossauro, mas, como eles estão extintos, isso foi um pouco mais desafiante", brinca Scott. "Nós terminamos fazendo testes com pássaros grandes. O avestruz era muito grande e o treinador não conseguia controlá-lo, mas o emu [segunda maior ave depois do avestruz] foi uma escolha melhor. Tínhamos problemas em prender os marcadores no animal e direcioná-lo, então não ficamos com muitos dados aproveitáveis. Mas o material como referência foi válido." A Iguana também buscou outras inspirações. "Os animadores gastaram algum tempo olhando para obras como *Jurassic Park* e outros filmes com dinossauros. Eles também observaram gravações da vida selvagem e tentaram criar movimentos que sentissem ser realistas para criaturas que não podíamos ver", conta Dienstbier à NGC Magazine. Havia cerca de dois ou três animadores na equipe quando as sessões de captura de movimentos começaram, então o fato de não ter de gastar tempo criando animações básicas à mão já foi um facilitador.

E a pressão só foi piorando. Após

A SAGA DE TUROK

Turok não é o nome do personagem. Agora pegamos você de surpresa, né? Nos videogames, Turok é um título passado entre guerreiros. O primeiro Turok, de *Dinosaur Hunter*, se chama Tal'Set. Ele está em uma jornada para derrotar o Campaigner, um cara que conseguiu invadir Lost Land em busca da Chronoscepter, uma arma poderosíssima dividida em oito pedaços. Tal'Set derrota o vilão e destrói a Chronoscepter em um vulcão, mas isso causa um terremoto que liberta o Primagen, um alienígena que se encontrava nas profundezas da Lost Land.

150 anos depois acontece *Turok 2: Seeds of Evil*, com um novo Turok chamado Joshua Fireseed. É ele que luta contra o Primagen, com o apoio de uma alienígena chamada Adon. Durante o jogo, uma ameaça ainda maior é apresentada: Oblivion, uma entidade cósmica que pode destruir planetas inteiros com pouco esforço.

Turok 3 se passa dois anos após os eventos de *Seeds of Evil*, com Joshua sofrendo pesadelos constantes sobre a chegada de Oblivion à Terra. O ser cósmico realmente chega e deixa o mundo em um estado instantâneo de caos. Joshua se sacrifica para salvar a vida de seus irmãos, Danielle e Joseph Fireseed. Um dos dois precisa se tornar o novo Turok para enfrentar Oblivion e quem escolhe é o jogador – é possível jogar com os dois personagens.

Quando oponentes humanos e dinossauros se juntam é melhor separar as melhores armas para detê-los

O inimigo parece que quer levar uma flechada bem no meio da testa

torrar muito dinheiro, a Acclaim começou a arcar um prejuízo considerável em 1996 e suas ações despencaram na bolsa de valores. Turok era um ponto crucial para o futuro da empresa, e um fracasso poderia custar muito caro. O clima de insegurança deu lugar à confiança apenas na E3 de 1996, quando *Turok* foi exibido com uma demo longa em um local não muito chamativo, mas que ficou bem conhecida nos dias seguintes da feira. "Eu tinha uma televisão pequena para mostrar a demo do jogo no primeiro dia de evento. Não havia grande alarde sobre *Turok*, placas ou banners enormes e nenhum indício de que era o maior destaque da Acclaim", lembra Dienstbier à gamesTM. "Mas nós sabíamos que estávamos em algo grande desde o início, então durante o primeiro dia mostrei demo depois de demo para quem mostrasse algum interesse, e as informações foram transmitidas no boca a boca para as pessoas que quisessem ver *Turok*. Não demorou para que surgisse uma multidão para ver o jogo em movimento." A maior expectativa pelo jogo trouxe mais responsabilidades à equipe. "*Turok* se tornou uma grande prioridade para a Acclaim depois da apresentação inicial na E3. Mas, como o time era tão novato e nenhum de nós tinha feito um FPS antes, realmente nos esforçamos para conseguir tudo o que queríamos", conta.

Mesmo assim, havia mais obstáculos no caminho: embora as capacidades 3D do Nintendo 64 fossem incríveis para a época, o espaço disponível nos cartuchos era limitadíssimo – ainda mais no lançamento do console, em que o tamanho era de apenas 8 Megabytes (64 Mbits). Isso fez com que áreas inteiras fossem cortadas, forçando a busca por diferentes soluções para a animação dos dinossauros e para a compressão de basicamente tudo no jogo. "Quando estávamos próximo do final de *Turok* literalmente descartando um ou dois

kilobytes somente para caber tudo. Não há um único byte livre naquele cartucho – nenhum!", revela Dienstbier à Edge #47. "Claro, tivemos de fazer alguns sacrifícios, como o braquiossauro e outro dinossauro que chamamos de 'mosschops', mas você tem de lidar com essas limitações." O braquiossauro foi mostrado no material promocional e em versões preliminares do cartucho, mas foi excluído porque o modelo consumia muita memória. "Começamos com 800 páginas de documentos de game design. Tivemos de cortar conteúdo disso, mas cerca de 50% ainda estão presentes", lembra à Nintendo Power.

A data de lançamento já tinha sido alterada a essa altura – de setembro de 1996 para fevereiro de 1997 – por conta de bugs e outros problemas, mas isso não abalou a fé de ninguém em *Turok*. Nem mesmo a da Nintendo, que aparentemente foi quem ordenou o tempo extra de desenvolvimento para aumentar a qualidade do título. "Eu me lembro de fazer hora extra vários meses para ter o jogo pronto em setembro", lamenta Dienstbier à gamesTM. "É claro que naquele momento já tínhamos o jogo, apesar de todos os cortes que tinham sido feitos. Mas colocando as coisas cortadas de volta e adicionando mais conteúdo conseguimos passar todo o tempo adicional também fazendo hora extra."

Nas lojas

Turok foi finalmente lançando no último dia de fevereiro de 1997 e foi recebido com elogios de crítica e público. Era um jogo que fazia coisas que nem os PCs da época conseguiam. Em especial, os cenários impressionantes. Em vez dos ambientes fechados de jogos como *Doom* e até mesmo *Quake*, *Turok* tem uma selva e outros lugares selvagens e abertos. "Queríamos fugir das estruturas apertadas estilo labirinto que todo jogo desse tipo aprisionava o personagem. Queríamos criar um mundo que parecesse real, sem limitações", conta Dienstbier à Edge #47. "Em um típico jogo estilo *Doom*, você corre em corredores cinzas infinitos, mas em *Turok* você escuta sons de pássaros e macacos, árvores tremulando, ondas nos lagos e peixes nadando."

Os cenários do primeiro jogo são bem grandes graças ao efeito de fog (neblina) para poupar memória

Para variar um pouco dos ambientes abertos, o jogo também conta com cenários fechados cheios de inimigos

DINOSSAUROS EM MINIATURA

Para cada FPS de *Turok* do Nintendo 64 há uma versão equivalente para o Game Boy (no caso do primeiro) e o Game Boy Color (os outros três), mas elas não têm nada a ver. Os jogos seguem uma saga diferente em que *Turok* luta contra Bionosaurs, dinossauros biônicos que são inimigos do índio nos quadrinhos. Por motivos óbvios, esses títulos não chegam nem perto da qualidade dos lançamentos da Iguana e não são muito bons nem para os padrões portáteis, porém vale o registro que a Acclaim estava atirando para todos os lados com a série.

Nem tudo saiu como planejado. "Na verdade, odeio as fases high-tech do jogo. Minha vontade era criar um mundo vivo, e é por isso que nos dedicamos em fazer as selvas com pássaros, javalis, macacos e até peixes. Acho que conseguimos fazer 5% do que gostaríamos. Queria que os jogadores perambulassem em uma grande variedade de cenários de diferentes épocas e culturas", revela Dienstbier à gamesTM. "Apesar de achar que fizemos um trabalho admirável, nunca senti que qualquer jogo da série *Turok* realmente capturasse o que imaginei que a Lost Land deveria ser. Gostaria de fazer uma transição mais gradual, em que a aleatoriedade do mundo fosse mais natural e orgânica, em vez de uma transição brusca das selvas para as catacumbas."

Dava até para abrir clareiras com as armas mais poderosas – a Chronoscepter, que causa mini-explosões nucleares, derruba as árvores em seu raio de alcance. O preço disso: *Turok* é famoso por ter a névoa mais densa da história dos FPS, um truque para esconder os cenários que eram formados a um palmo de distância do seu campo de visão. Isso foi integrado de forma inteligente para agregar ao clima misterioso da floresta, pelo menos. "O fog em *Turok* realmente não era de jeito nenhum uma questão relacionada ao N64, mas o resultado de padrões de performance que ajustamos para o jogo. Com *Turok*, criamos novas referências em gráficos, design e performance", afirma Rob Cohen à Edge #47.

Outro empecilho decorrente a limitação do cartucho era a repetição de texturas, que deixava muitos cenários bastante confusos. Todas as paredes eram iguais e a impressão de ter

Eis a mira que fez o logo do jogo ficar bastante icônico

Mesmo com ambientação sem tantos detalhes, Turok é um *FPS* imersivo

passado pelo mesmo lugar não era incomum. Aliás, hoje em dia *Turok* facilmente desorienta o jogador acostumado com a evolução do design de jogos – em 1997 não havia tantas referências, então talvez por isso o problema fosse menos perceptível. Os ambientes também exigem uma quantidade de saltos bem grande. "As sessões de plataforma foram uma parte muito maior do jogo simplesmente porque não tínhamos muitas outras opções para ajustar a dificuldade. Esse foi a principal motivo de frustração para os jogadores, especialmente porque os elementos de plataforma ficavam cada vez mais difíceis", explica Dienstbier à gamesTM. "Apesar de os pulos serem mais divertidos e estarem de acordo com a natureza maluca da ação nas primeiras fases, no final se tornou uma forma de tentar balancear a dificuldade. Foi uma decisão lamentável."

Os controles são curiosos. *Turok* foi o primeiro FPS do console (e o primeiro jogo third-party do N64 no Ocidente) e, na falta de referência, inventou um esquema padrão para os botões que faz alusão ao que começava a acontecer nos PCs. O personagem é controlado pelos botões digitais (os quatro botões C) e a mira é feita com a alavanca analógica para oferecer maior precisão – o que não faz muito sentido, já que várias armas não tem tiros "de verdade" e são apenas um hitscan rudimentar. Pouco tempo depois, *GoldenEye 007* reescreveu esses controles, mas outros jogos de tiro seguiram o exemplo de *Turok*, como *Doom 64* e *Hexen*.

De certa maneira, *Turok: Dinosaur Hunter* sintetiza bem o quão extremo o fim dos anos 90 queria ser. Há um índio com armas pesadas combatendo dinossauros totalmente fora do normal, incluindo um tiranossauro equipado com uma arma laser na cabeça. A movimentação é rápida e embalada por percussão acelerada e potente, e o clima geral atendia à expectativa dos jovens garotos que queriam algo adulto para jogar no console da Nintendo. Falando nela, houve alguma restrição da Big N com a violência? "Estávamos meio preocupados, mas eles sabiam que queríamos criar algo que fosse voltado para jogadores mais velhos e que era importante para qualquer plataforma atingir a maior fatia possível de mercado", lembra Dienstbier à NGC Magazine. "Muitos de nossos receios foram infundados. Eles nunca quiseram ver e aprovar nada", completa à Edge #228.

Embora seja difícil decifrar o motivo exato de sua popularidade, *Turok* foi mesmo muito bem-sucedido e vendeu um milhão e meio de cópias – além de dar um gás essencial para o N64, salvou a Acclaim completamente. De fato, *Turok* e alguns outros jogos mantiveram a empresa ativa por toda a era dos 32-bit, até que o sucesso desses acabou e a Acclaim fechou as portas perto do fim da era do PlayStation 2, em 2004.

RAP DAS ARMAS

E que não digam que *Turok* não tem armas espetaculares.

CHRONOSCEPTER: A arma mais poderosa do primeiro jogo causa uma mini-explosão nuclear que simplesmente faz os inimigos desaparecerem do mapa. Por conta disso, a Chronoscepter é a arma definitiva do protagonista indígena.

RAZOR WIND: Meio bumerangue, meio frisbee, esse disco cheio de lâminas volta para você depois de cada arremesso... cheio de sangue, caso tivesse encontrado um inimigo pelo caminho. Mata com um acerto e decapita quem estiver na frente.

CEREBRAL BORE: Mostra o quão violento *Turok 2* é. Todos os inimigos jorram litros de sangue quando atingidos. *Turok 3* tem o upgrade Cerebral Possessor, que deixa controlar o rival por certo tempo – e a explosão fica maior.

CHESTBURSTER: Arma quase inofensiva com um tiro secundário maligno. Ao acertar o inimigo, o som do coração dele fica cada vez mais rápido, até parar... e um alienígena estourar o peito do indivíduo, matando-o imediatamente, claro.

VAMPIRE GUN: Uma sanguessuga nojenta que suga a energia dos inimigos e repassa para o jogador. Se tentar usá-la quando não estiver próximo a um inimigo, ela vai sugar a sua própria energia, porque sim. Você corre o risco.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

A Acclaim era uma empresa que gostava de gastar dinheiro, mas não curtia perder muito tempo nos projetos. *Turok: Dinosaur Hunter 2* foi anunciado em janeiro de 1997, antes da chegada do primeiro jogo às prateleiras. Mais incrível que isso, apenas a data de lançamento: final de 1997. Ou seja, de acordo com o plano, teríamos dois jogos da série no mesmo ano, sendo que o segundo deles seria feito do início ao fim em nove meses. Se até um ser humano é formado em nove meses, um jogo não deveria ser tão complicado... Felizmente alguém percebeu a maluquice dessa meta e o jogo só foi lançado em outubro de 1998, após uma produção sossegada. "*Seeds of Evil* foi um sonho comparado com o *Turok* original. O desenvolvimento se desenrolou consideravelmente mais tranquilo", diz o artista líder Alan Johnson à gamesTM. Nesse tempo, o Nintendo 64 passou por uma revolução dos jogos de tiro em primeira pessoa e David Dienstbier não podia ignorar isso. "Estaria mentindo se dissesse que o sucesso de *GoldenEye 007* não nos influenciou de alguma forma, porque certamente influenciou", revela à Edge #60. "Sou um grande fã desse jogo e aprendemos lições dele. Os objetivos das missões são muito importantes – as pessoas adoram o senso de realização."

Tudo de *Turok 2* é expandido e melhorado em relação ao primeiro. Há atenção a todo tipo de detalhe, até na caixa do jogo, feita em alto relevo. Os cenários meio monótonos deram lugar a ambientes maiores, mais variados e com mais cores, sem falar que a neblina tornou-se menos presente. As fases são gigantescas e o jogo é absurdamente difícil, mesmo que não tenha as sessões de plataforma tão impiedosas como o original. Os save points ficam muito, muito longes uns do outros e os inimigos não perdoam vacilos. A história é até mais decente. As animações também são muito bem feitas. "Na verdade, a forma com que estamos fazendo usa menos polígonos que antes, mas parece que utilizamos mais", revela Dienstbier à Edge #47. A Iguana dispensou a captura de movimentos. "Não temos inimigos humanos no jogo. Se um humano fingir correr como um lagarto, quando você pegar a captura de movimentos terá o que parece um cara fingindo ser um lagarto em uma fantasia", explica o produtor à Edge #60.

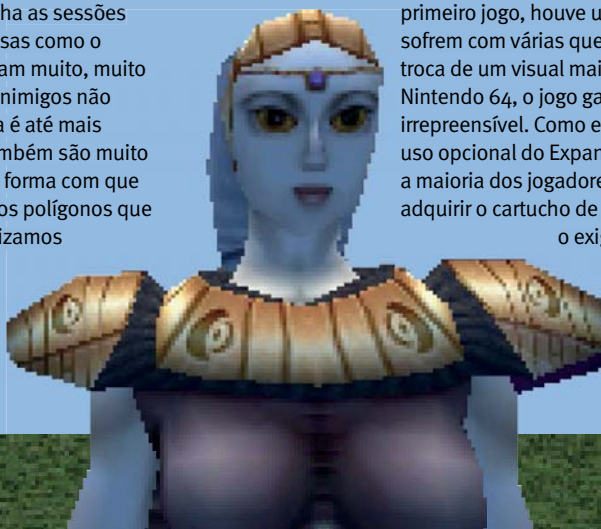
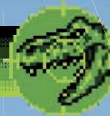
- **Ano:** 1998
- **Publicação:** Acclaim Entertainment
- **Desenvolvimento:** Iguana Entertainment
- **Plataforma de origem:** Nintendo 64
- **Versão:** PC

A sequência traz visual mais caprichado que o predecessor

Além de oferecer montaria ao protagonista, o Styracosaurus é uma máquina de guerra

A personagem Adon compõe o roteiro mais elaborado do que o do jogo original

E as armas... Ah, as armas! Em vez de se ater aos clássicos como escopetas e rifles, *Turok 2* tentou ser o mais insano e violento possível. Do frisbee serrilhado que cortava cabeças ao lança-chamas que torrava inimigos, não há uma arma que decepciona. É um dos grandes motivos para jogar *Turok 2* com o truque que habilita todas as armas, munição infinita e invencibilidade (com a extensa mensagem "bewareoblivionisathand" na tela Cheats, que também dava a pista da história de *Turok 3*).

O único passo para trás foi o framerate. Sólido ao extremo no primeiro jogo, houve uma mudança na continuação: certas áreas sofrem com várias quedas na taxa de quadros por segundo em troca de um visual mais bonito. Usando o Expansion Pack do Nintendo 64, o jogo ganhava gráficos ainda superiores e framerate irrepreensível. Como esse foi o primeiro jogo do console a ter o uso opcional do Expansion Pack, a solução não era a ideal para a maioria dos jogadores – até porque o público só começou a adquirir o cartucho de expansão de memória quando alguns jogos o exigiam para funcionar. *Turok 2: Seeds of Evil* tem problemas, mas sobressai a todo o resto da série e é um dos melhores FPS daquela era de consoles, perdendo praticamente apenas para *GoldenEye 007* e *Perfect Dark*, ambos da Rare.

TUROK: RAGE WARS

Essa é a hora em que percebemos que a Acclaim iria ordenhar a vaca de Turok até a teta secar. *Turok 3* já estava engatilhado, porém um ano sem um lançamento da franquia parecia impensável para a empresa, que deu um jeito de enfiar um (talvez) spin-off somente multiplayer. Méritos para a Iguana, sempre lado a lado com as tendências do gênero. *Dinosaur Hunter* foi um FPS 3D contemporâneo a *Quake* no PC. *Turok 2* trouxe fases gigantes e cenários variados ao mesmo tempo em que *Half-Life* fez isso no PC. E *Rage Wars* chegou com arena multiplayer ao mesmo tempo em que *Quake 3 Arena* e *Unreal Tournament* no PC. O estúdio era muito rápido em pegar o que havia sido anunciado e criar uma versão própria sem nem ver o produto final de suas inspirações.

No caso de *Rage Wars*, o problema é que *Q3A* e *UT* se beneficiavam de partidas online e uma forte comunidade de mods, além de controles mais apropriados para FPS mais rápidos, sem contar que o multiplayer introduzido em *Turok 2* não era nada de mais. Uma coisa seria alguém lançar um jogo só com o incrível multiplayer de *GoldenEye 007*. Outra totalmente diferente era um jogo só com o multiplayer de *Turok*. Sem ofensa. A Inteligência Artificial não é das melhores e os mapas não são tão interessantes, tornando *Rage Wars* um daqueles jogos que os jogadores alugavam uma vez e nunca mais.

Há diferentes opções de personagens, mas o jogo realmente não consegue cativar

Os mapas de *Turok: Rage Wars* não são muito inspirados e cansam rápido

- **Ano:** 1999
- **Publicação:** Acclaim Entertainment
- **Desenvolvimento:** Acclaim Studios Austin
- **Plataforma:** Nintendo 64

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

O "último *Turok* para o Nintendo 64" tinha cara de despedida até no marketing e, para muitos jogadores, é considerado mesmo o derradeiro jogo da série, desconsiderando totalmente as duas tragédias que foram *Turok: Evolution* (PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC e Game Boy Advance, 2002) e *Turok* (PlayStation 3, Xbox 360 e PC, 2008).

Shadow of Oblivion deixou muito das tradições erguidas nos dois primeiros jogos para trás, como os cenários enormes e abertos e a enorme variedade de armas. *Turok 3* é muito mais focado e rápido, que se importa mais com a história e que até voltou atrás no visual para se concentrar em uma experiência mais fluida. Talvez seja o jogo da série com opiniões mais divididas – quem levava *Turok* muito a sério costuma curtir bastante e quem só queria saber de sair matando uns bichos não gostou do feeling diferente. Muitos não perceberam que, na verdade, todos os pontos principais da série estavam lá, só que de um jeito distinto, mais simplificado. Há armas insanas, porém elas não têm disparos alternativos. Os cenários são menos expansivos, mas é possível salvar seu progresso a qualquer momento. Trocas que não foram uma unanimidade, mas cumprem o papel de criar um *Turok* com certo frescor. Infelizmente esse não era o final planejado da série, pois a história terminou em um gancho para um próximo jogo que nunca ocorreu (*Evolution* acontece antes da série original e *Turok* de 2008 nunca existiu, é só um delírio da sua cabeça).

- **Ano:** 2000
- **Publicação:** Acclaim Entertainment
- **Desenvolvimento:** Acclaim Studios Austin
- **Plataforma:** Nintendo 64

O último *Turok* para o Nintendo 64 também ganhou uma propaganda chamativa

Turok 3 renovou a série, mas manteve a essência

魔城伝説

KNIGHTMARE

Como um shoot 'em up disfarçado de jogo de ação se transformou em um pesadelo inesquecível para os jogadores de MSX

Por Alexei Barros

Salvar a princesa é o mote mais clichê possível em um videogame. Isso se o jogo for de plataforma, aventura ou RPG, não um shoot 'em up, gênero que costuma estar associado a naves, viagens interplanetárias e tiros no espaço. Clássico icônico do MSX, *Knightmare* mostra até onde a criatividade da Konami podia chegar: um shmup estrelado por um guerreiro que atravessa cenários retilíneos, enfrentando hordas de monstros incansáveis e chefes terríveis.

Pesadelo do cavaleiro

Talvez nem precisasse, mas, mesmo com essa premissa simples, a Konami inseriu elementos de mitologia grega para enriquecer a trama descrita no manual de *Knightmare* (também conhecido no Japão por *Majou Densetsu*). Aphrodite, divindade do amor e da beleza, está presa no Nightmare Castle do King of the Underworld. O guerreiro que a ama, Popolon, quer resgatá-la, porém ele não sabe a localização do castelo. Em uma longa viagem, Popolon fica cansado e cai no sono. O herói tem um pesadelo em que Aphrodite é ameaçada por monstros perigosos. Depois de alguns dias, Popolon sonha desta vez com a deusa Hera, irmã de Zeus. Ela avisa que o Nightmare Castle reside nas encostas do sagrado Mount Atos e, para salvar Aphrodite, Popolon deve usar os poderes das joias mágicas deixadas por Aphrodite e os cristais mágicos de Olympia. Popolon acorda revigorado e pronto para resgatar sua amada em perigo.

Embora a trama seja contada no manual e não no jogo, no contexto de ingenuidade e simplicidade da época, era uma história relativamente complexa para um shmup, gênero que nem parecia capaz de comportar tanta ambição. Como reflexo disso, as sequências tomaram caminhos completamente diferentes: *Knightmare II: The Maze of Galious* (MSX e Famicom) é um jogo de plataforma e *Knightmare III: Shalom* (MSX) é um RPG, mostrando que essa série se caracterizou pela constante renovação em seu curto período de existência – ambas as continuações saíram um ano depois do jogo original, em 1987 (eventualmente, elas podem ser abordadas em detalhes em outra edição).

Se a primeira fase é relativamente tranquila, a segunda já começa a testar os reflexos do jogador

Ao atirar na nuvem, ela voa rapidamente na direção do herói e o escudo nem protege

Avante Popolon

Iniciada a aventura de *Knightmare*, o jogador assume o controle de Popolon em sua armadura azul celeste e capacete com chifres, podendo se mover livremente. De cara, duas características chamam a atenção para um jogo de MSX: o scrolling automático (sempre vertical), que não era tão comum em títulos do computador, apesar da baixa velocidade, e gráficos

Assim como em qualquer shmup, *Knightmare* traz batalhas tensas contra chefes grandiosos

PESADELOS PROIBIDOS

Confira as obscuríssimas adaptações não oficiais de *Knightmare* lançadas em Taiwan e no Brasil.

Mó yù chuánqí (SG-1000): *Knightmare* não teve um port para o Famicom como outros clássicos do MSX, mas nem por isso deixou de aparecer nos consoles. Em Taiwan, a obscura empresa Jumbo lançou *Mó yù chuánqí*, versão não oficial de *Knightmare* para o SG-1000 (antecessor do Master System no Japão). Como em casos similares, o jogo depende de um adaptador de RAM lançado lá para funcionar.

Pesadelo (arcade): A empresa brasileira Fort II transformou o MSX em uma placa de arcade e rebatizou o jogo de *Pesadelo*. Além de mostrar mensagens em português como “Boa sorte!” (na tela-título) e “Tchau!” (no Game Over), o arcade passou por algumas modificações estranhas – por exemplo, *Pesadelo* começa com a fase que era a segunda do MSX. Apesar disso, a adaptação é bem competente.

preenchendo toda a tela, já que muitas vezes o fundo é escuro.

As pilastras conferem senso de profundidade e delimitam o espaço de atuação do herói (nas fases seguintes, são outros elementos, como moitas ou rochedos). Uma boa forma de se esquivar dos inimigos é ir para as áreas abertas laterais: Popolon vai aparecer do lado oposto se não houver bloqueio. Bolas pretas e morcegos em bando parecem inofensivos, isso até eles e demais oponentes infestarem a tela com os seus ataques: pontos brancos que às vezes se confundem com os cenários.

De início, o cavaleiro dispara apenas flechas simples. Ao ver um círculo piscando que ronda o cenário, é possível atirar nele seguidamente para obter armamentos dependendo da preferência (ou simplesmente coletá-lo para acumular pontos). Assim, o guerreiro tem como power-ups: duas flechas, três bolas de fogo dispersas, bumerangue, espada ou flecha de fogo. Coletando o power-up de novo, a arma melhora. No caso das duas flechas, do bumerangue e da flecha de fogo, Popolon passa a desferir uma sequência de três ataques por vez (antes eram dois). No caso da espada, duas delas são atiradas e não só uma. Já as bolas de fogo passam a ser alinhadas. Esse é o ataque mais forte, porém mais lento. Como se pode esperar, as flechas são bem rápidas, mas

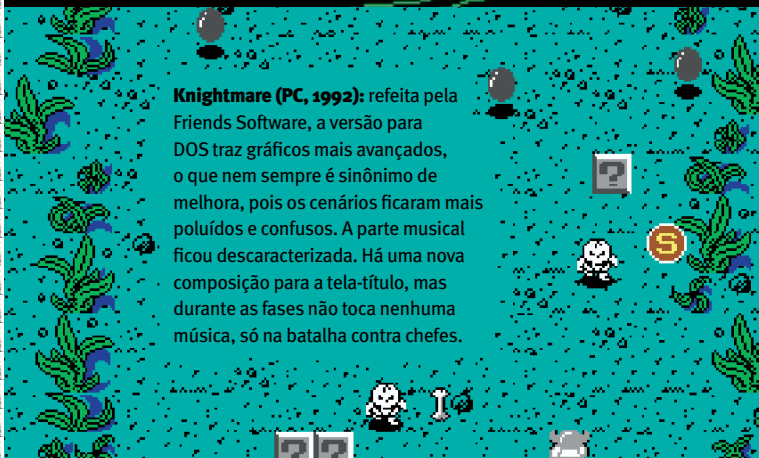
Com o "P" vermelho, o herói fica invencível temporariamente e mata em quem tocar

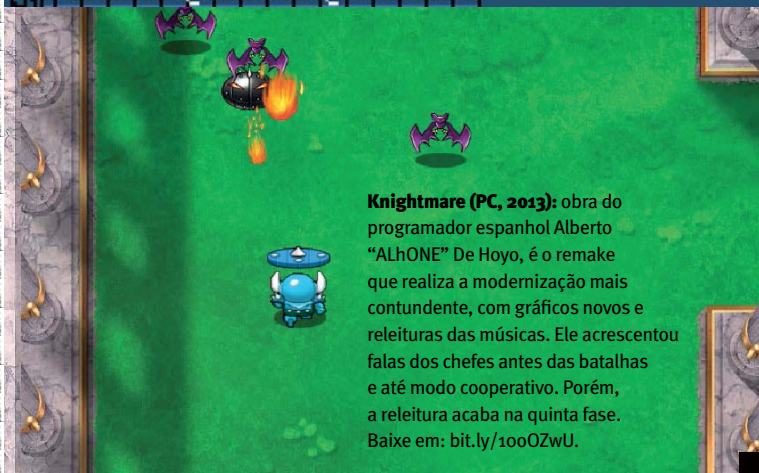
não tão poderosas. Em algumas situações, a aparição da esfera de power-up pode prejudicar. Por exemplo, se o jogador estiver com o arsenal que julga perfeito ou almeja coletar um power-up específico. Pela quantidade de inimigos na tela nem sempre dá para desviar da esfera. Ou então o círculo já está com o power-up desejado, mas longe do protagonista. Esperar chegar ou ir até o item? Disparar nos oponentes e correr o risco de mudar o power-up ou ficar parado e ser um alvo fácil?

Da mesma forma que surgem os power-ups das armas, há o círculo "P", que muda de cor a cada ataque. O preto dá apenas pontos; o azul escuro aumenta a velocidade, fundamental nos estágios avançados; o azul claro adiciona um escudo essencial, que protege a parte frontal do personagem; o branco, que deixa o guerreiro temporariamente transparente e invencível (muito útil nas fases finais); e, por fim, o vermelho, que, por tempo limitado, faz o protagonista ficar vermelho e capaz de destruir os rivais ao simples toque. O escudo deve estar no topo da preferência, já que, mesmo após pegar qualquer um dos poderes temporários, a proteção continua defendendo o cavaleiro. Mas não pense que o escudo livra o herói de todo o mal. Se um inimigo vier na direção dele, como as nuvens, já era.

Não acaba nisso. Ao longo dos cenários há diversos blocos com "?", que, depois de levarem vários disparos revelam joias mágicas identificadas por peças de xadrez: a torre somente dá pontos; o cavalo destrói todos os inimigos na tela; a rainha congela os movimentos oponentes temporariamente; o rei adiciona uma vida; e ainda um obstáculo, que, além de não permitir a passagem, pode prender o guerreiro e matá-lo se ele ficar no limite da tela. Os ambientes por si só não

NOVOS PESADELOS

Três remakes, três propostas diferentes. Veja o quanto estas releituras se distanciaram do jogo original.

Knightmare (PC, 1992): refeita pela Friends Software, a versão para DOS traz gráficos mais avançados, o que nem sempre é sinônimo de melhora, pois os cenários ficaram mais poluídos e confusos. A parte musical ficou descaracterizada. Há uma nova composição para a tela-título, mas durante as fases não toca nenhuma música, só na batalha contra chefes.

Knightmare Gold (MSX e MSX2, 2006): em comemoração aos 20 anos de *Knightmare*, um grupo de fãs brasileiros se uniu para criar um patch do jogo original que traz scrolling mais suave, gráficos caprichados e trilha modernizada (é possível queimar um CD com as faixas arranjadas para usá-las com o jogo). Para baixar o remake e ver mais informações, visite: www.amusementfactory.com.br/msx/kmg.

Knightmare (PC, 2013): obra do programador espanhol Alberto "ALhONE" De Hoyo, é o remake que realiza a modernização mais contundente, com gráficos novos e releituras das músicas. Ele acrescentou falas dos chefes antes das batalhas e até modo cooperativo. Porém, a releitura acaba na quinta fase. Baixe em: bit.ly/1o0OZwU.

O que tem de inimigos nessa parte do jogo não está no papel

Como em muitos jogos da época, o final traz o esperado encontro com a princesa

apresentam muitos obstáculos, a não ser quando rios transversais cortam as porções de terra, obrigando a travessia por pontes de madeira. A dificuldade é na hora em que elas não aparecem, como na sétima fase. Em meio ao pandemônio de saraivadas, é preciso disparar pelo cenário para encontrar o bloco com o "?" que vai liberar a ponte para seguir adiante.

Knightmare apresenta chefes notáveis. A magnitude dos sprites desses oponentes contrastam com a pequenez do protagonista, fazendo do triunfo um grande feito heróico. A medusa, da fase inicial, já é marcante pelo imaginário da mitologia grega. Com todas as limitações de cores e dos sprites, se vê o semblante ameaçador e os cabelos de cobra. O monstro que parece um gárgula, do terceiro estágio, oferece um desafio diferente, pois ele eventualmente fecha as asas, ficando imune aos ataques. Situação semelhante acontece na quinta fase com o cavaleiro, que é vulnerável somente quando o elmo se abre. O penúltimo chefe chega a ser surpreendente: ele é do mesmo tamanho que Popolon, cruza o cenário várias vezes e é acompanhado por outros soldados que ajudam a confundir tudo. Para um jogo de 1986, *Knightmare*

Em vez de grande como os outros, esse chefe é do tamanho do herói e não para de correr

Como de praxe, a arte da capa é totalmente diferente do que os gráficos do jogo sugerem

O chefe da quinta fase intimida com a armadura vermelha

apresenta uma variedade muito boa de chefes. Se em qualquer momento é possível pausar o jogo (quando Popolon aparece deitado em uma cama para tirar uma soneca), a exceção é justamente durante as batalhas com os chefes, que impossibilitam essa opção. Assim que termina o ciclo de oito fases, o final é apresentado, mas o jogo continua, voltando para a primeira fase com um nível de dificuldade mais alto.

Um dos elementos mais memoráveis de *Knightmare* é a trilha da talentosa Miki Higashino (*Gradius*, *Salamander*). Em entrevista para o site Game Music Online, a autora revelou que, no caso de *Knightmare*, ela apenas compôs as músicas e nem chegou a trabalhar com o hardware do MSX nesse projeto, o que é impressionante, considerando o quanto as faixas combinam com o jogo. *Knightmare* conta somente com dois temas: um para a 1ª, 3ª, 4ª, 6ª e 7a fases, que é o mais icônico, e o outro que toca na 2ª, 5ª e 8ª. A mera vinheta da introdução fica impregnada na memória.

Mais pesadelos no Japão

Como um dos representantes do legado da Konami para o MSX, *Knightmare* não ficaria só no lançamento original. Ports existem, mas não são oficiais (leia quadro "Pesadelos proibidos"). Todos os relançamentos ficaram restritos ao Japão. O jogo fez parte da *Konami Game Collection 1*, que saiu em 1988 e torna *Knightmare* compatível com o chip SCC para proporcionar uma qualidade sonora superior, com timbres mais consistentes. Em 1998, o jogo foi incluso na *Konami Antiques MSX Collection Vol. 2* do PlayStation e na *Konami Antiques MSX Collection Ultra Pack* do Saturn. Em 2003, foi a vez de os celulares japoneses com o serviço i-mode receberem o jogo. *Knightmare* também está disponível no Virtual Console nas versões do Wii e Wii U. E em 2014 o título foi lançado para o PC no serviço japonês de jogos antigos Project EGG. Remakes? Diversos, a maioria feita por fãs (veja quadro "Novos pesadelos"). Prova de que *Knightmare* ainda é um pesadelo inesquecível para os jogadores do MSX.

GARFIELD

O gato laranja estrearia nos videogames com um cartucho de 16k para o Atari 2600, mas ele ficou dormindo por mais tempo

Por Alexei Barros

Como qualquer personagem de sucesso, ele apareceu em histórias em quadrinhos, desenhos animados, filmes e, claro, videogames. Garfield, o gato gordo, preguiçoso e devorador de lasanha criado por Jim Davis já estrelou diversos jogos em diferentes gerações. Essa história começaria com *Garfield*, que seria o primeiro título do felino e um dos cartuchos mais ambiciosos do Atari 2600. Mas o jogo foi cancelado por uma mudança na direção da Atari e sua ROM ressurgiu 15 anos depois. Acompanhe a trajetória do projeto nos despretensiosos tempos da segunda geração de consoles.

Taz, Asterix e Garfield

Com passagens pela Apple, Atari, Sega e 3DO, Steve Woita é mais um programador talentoso do início dos anos 80 que não se contentava com as limitações, buscando inovar. A começar por *Quadrun*, jogo que teve apenas 10 mil cópias fabricadas e foi distribuído pelo correio para membros do Atari Club. Entrou para a história como o primeiro jogo do Atari 2600 com voz sintetizada ("Quadrun! Quadrun! Quadrun!"), isso sem depender de nenhum hardware adicional. Outro jogo marcante de sua carreira é *Taz*, protagonizado pelo personagem maluco da Warner Bros. Até então, o nome dele era "Tazz", com dois "z", mas um executivo da Warner Bros. achou que a tela-título ficaria melhor com um e a partir daí "Taz" virou a grafia oficial. Na Europa, sprites foram trocados para dar origem ao

O catálogo que tem a descrição de *Garfield* não mostra nenhuma imagem do jogo

Asterix, o primeiro cartucho do Atari 2600 vendido exclusivamente no Velho Continente – a ideia de pegar o mesmo jogo e adaptá-lo para regiões diferentes se tornaria muito mais frequente no NES e Master System.

O jogo do diabo da Tazmânia despertou curiosidade em Jim Davis. "Ele veio me visitar no escritório e queria jogar o game que fiz no Atari 2600 chamado *Taz*", lembra Steve Woita à Retro Gamer #13. Woita não perdeu a oportunidade e mostrou ideias ao criador do personagem para o jogo do Garfield. "Escolhi essa licença porque realmente gostava e ainda gosto do Garfield. Foi um grande trabalho do Jim Davis", elogia Woita. Davis deu total liberdade a ele, acreditando no potencial do programador, que se aventurou praticamente sozinho no desenvolvimento, como de praxe naquela época. "Fui o responsável por todo o design de jogo e o Jim Davis me falou para fazer o que eu quisesse; não avisei ninguém até aquele momento. O projeto era meu. Fiz os sons, design de jogo, programação e 95% da arte in-game", afirma em entrevista para o site Digital Press. "Outro artista, Mimi Nyden, me ajudou a desenhar Garfield, Odie e Nermal, e fiz o resto da arte do jogo." Os planos eram bastante ambiciosos: "*Garfield* usaria 16k e haveria centenas de telas, provavelmente mais do que *Pitfall*", diz. Garfield seria um dos cartuchos com maior memória do Atari 2600.

Com dois meses de projeto, o jogo ia bem, mas a Atari não com o Crash do mercado norte-americano de videogames de 1983. Em 1984, Jack Tramiel, fundador da Commodore, deixou a companhia e adquiriu a Atari da Warner Corporation. "Estava com cerca de 1/3 do trabalho pronto e então a família Tramiel comprou (e arruinou) a empresa", reclama. "Os Tramiels não queriam pagar a licença ao Jim Davis e eles apenas desejavam se focar no Atari ST", comenta à Retro Gamer #13. Não houve escapatória para quem não se enquadrasse na nova filosofia da produtora que buscava privilegiar os computadores. "Disse que pretendia terminar *Garfield* e eles me despediram porque, naquela época, eu queria fazer jogos e eles não", afirma ao site Good Deal Games. O pior é que não faltava muito para completar. "Se a Atari não tivesse sido vendida, eu teria terminado o jogo em cerca de três meses!", lamenta ao Digital Press.

A estreia de Garfield nos games foi adiada em dois anos, com *Create With Garfield* (Apple II e Commodore

- **Ano em que seria lançado:** 1984
- **Publicação:** Atari
- **Desenvolvimento:** Atari
- **Plataforma planejada:** Atari 2600
- **Por que não foi lançado?** Durante o desenvolvimento do jogo, a Atari foi comprada por Jack Tramiel, fundador da Commodore, e ele não quis pagar pela licença do Garfield.
- **O que aconteceu depois?** O próprio criador do Garfield, Jim Davis, autorizou a distribuição da ROM do jogo em 1999.

No protótipo, nem sempre Garfield abre a boca para comer os hambúrgueres

A pontuação "50" é igualzinha à de *Asterix*

Odie está na chaminé pronto para atazanar Garfield

A tirinha de 20 de julho de 2014 do Garfield traz o sprite feito para o jogo do Atari

64), que permite criar as próprias tirinhas do gato laranja. O primeiro jogo mais tradicional, de plataforma, saiu em 1987: *Garfield: Big Fat Hairy Deal* (Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64 e ZX Spectrum), com gráficos bem grandes, bonitos e fiéis aos quadrinhos. Até então, Garfield só havia aparecido em jogos para computador, mas isso acabou em 1989 com *Garfield no Isshukan* (Famicom), lançado somente no Japão. Em 1995, surgiu o jogo que pode ser considerado o melhor já estrelado pelo personagem: a ótima aventura de plataforma da Sega *Garfield: Caught in the Act* (Mega Drive, Game Gear e PC).

A redenção de *Garfield* para o Atari 2600 veio na Classic Gaming Expo 1999, feira voltada para fãs de games clássicos. Steve Woita esteve presente e mostrou ao público o que, segundo ele, era o único protótipo existente do jogo. Pouco tempo depois, em um caso raro do mundo da emulação, a ROM foi dumpada e distribuída no site do evento com autorização de Jim Davis. A única restrição é para fins comerciais. Se o jogador tiver o aparato necessário, é permitido até o uso da ROM em um cartucho caseiro para jogar no próprio console.

Com braços e pés cruzados, Garfield mostra todo o seu tédio na tela-título

À procura do Nermal

Antes que Garfield ressurgisse, o jogo apareceu em um catálogo da Atari de 1984 sem mostrar nenhuma imagem, apenas a seguinte descrição: "Junte-se ao gato Garfield em sua aventura maluca na qual ele tenta freneticamente alcançar Nermal, seu amigo. Pular cercas, perseguir Odie e perturbar a vizinhança são as especialidades do Garfield." Em declaração ao Digital Press, Steve Woita confirmou essa premissa. "O objetivo do jogo era que Garfield tomasse conta do Nermal e ele fugisse. Garfield deveria alcançá-lo." Curiosamente, nos quadrinhos Garfield costuma querer distância de Nermal, pequeno gato cinza de quem ele tem inveja por ser chamado de "o gatinho mais bonito do mundo" pelo dono Jon – que inclusive não aparece no game.

Para um jogo de Atari 2600 feito em dois meses, *Garfield* é muito impressionante. A caprichada tela-título mostra o felino laranja de braços cruzados e sua habitual expressão de tédio. Iniciada a jornada em busca de Nermal, o jogador deve conduzir Garfield por cinco telas com diferentes objetivos que nem sempre aparecem na ordem.

A arte do cartucho seria assim caso o jogo do Atari 2600 fosse lançado em 1984

Na primeira, o protagonista pula de cerca em cerca para comer os hambúrgueres que são atirados das laterais – o sprite dos sanduíches certamente foi aproveitado de *Taz*. Só que no protótipo algumas coisas estranhas acontecem. Não é necessário nem pular ou virar Garfield de frente para devorar o hambúrguer e nem sempre ele abre a bocarra. A segunda tela traz as mesmas cercas da anterior, mas um vaso viaja pelo caminho, rebatendo rapidamente de um lado para o outro. Para não ser atingido, Garfield pode se agachar.

Na terceira, Garfield chega ao telhado, e a única ameaça é dar de cara com o cachorro serelepe Odie saindo da chaminé.

Ao se agachar, parece que Garfield entra na cerca

Garfield não gosta do Nermal, mas precisará resgatá-lo

Como em um pesadelo de Garfield, surge uma exército de Odies

Na Sega, Steve Woita participou de *Kid Chameleon*, *Sonic the Hedgehog 2* (nas duas últimas semanas do projeto) e *Sonic Spinball*

Graficamente, é a tela que mais impressiona pelos vasos em volta e a iluminação da casa que fica piscando. É estranho perceber que Garfield não anda, apenas vai pulando para frente, mas os sprites dele e dos outros personagens são dignos de elogios.

A quarta é um tanto bizarra, como se o gato estivesse no meio de um pesadelo. Há uma fileira de Odies, e Garfield salta neles para comer hambúrgueres ou desviar dos vasos. Por algum motivo, isso é mostrado duplicado na tela. Na quinta e última, Nermal está dependurado no telhado e basta tocá-lo para completar essa sequência. Depois disso, as telas aparecem com outra ordem e variando na velocidade com que os vasos e hambúrgueres são arremessados.

Com mais tempo, não é difícil imaginar que esses problemas fossem consertados e *Garfield* entrasse para a galeria dos grandes jogos do Atari 2600.

INTELLIVOICE

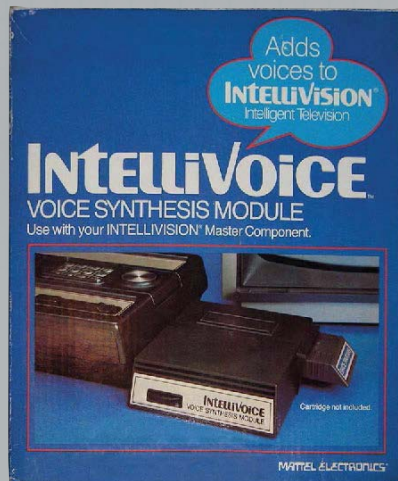
Se o meu console falasse: a curta história do periférico do Intellivision que dava instruções via voz para o jogador

Por Alexei Barros

A segunda geração de consoles foi conduzida pelo Atari 2600, que ditou os rumos da indústria. Os diversos concorrentes miravam o líder de vendas e apostavam em diferenciais que a Atari não introduziu em seu sistema. Para a Mattel, o fator que determinaria a compra do Intellivision era o Intellivoice, módulo de síntese de voz. A General Instrument havia introduzido chips de síntese de voz e como o Intellivision já utilizava microprocessadores da GI, surgiu a ideia do aparelho. Segundo o fabricante, o Intellivoice permitia à máquina falar.

"Caso você não saiba, o Intellivision na verdade fala. É verdade. Apenas conecte o novo módulo de voz sintetizada. Coloque qualquer um de nossos cartuchos falantes. Então se concentre na ação", informa o texto da propaganda. Em um comercial de televisão, o ator George Plimpton (falecido em 2003) revelava que o Intellivoice iria "revolucionar a forma com que os games são jogados".

Basicamente, o jogador conecta o Intellivoice na entrada de cartucho convencional do Intellivision localizada na lateral direita do console. O próprio módulo conta com controle de volume e entrada para cartuchos – se o jogo não tiver o recurso de voz, ele pode ser colocado normalmente, portanto não é necessário tirar ou colocar toda hora o Intellivoice.

Mas o que o acessório faz na prática? "Você se concentra na ação enquanto o seu Intellivoice o mantém informado sobre a queda dos níveis de energia, danos no escudo e ataques dos combatentes. O Intellivoice adiciona outra dimensão de realismo para o Intellivision", diz a descrição do aparelho. "O Intellivoice produz vozes com personalidade. Todas as instruções, direções e avisos são imediatos e claros. Intellivoice é o seu parceiro de

Na época, ter jogos com vozes parecia ser algo do futuro. Hoje é a coisa mais normal do mundo

Apesar do que a propaganda deixa a entender, existem dois jogos para o Atari 2600 com voz sintetizada: *Quadrun* e *Open, Sesame!*

INTELLIVOICE

- **Fabricante:** Mattel
- **Preço:** US$ 100
- **Sistema compatível:** Intellivision
- **Lançamento:** 1982
- **Slogan:** "Now you can tell the difference between Intellivision and Atari with your eyes closed" ("Agora você pode falar a diferença entre o Intellivision e o Atari de olhos fechados")
- **Jogos compatíveis:** *B-17 Bomber*, *Bomb Squad*, *Space Spartans*, *Tron Solar Sailer* e *World Series Major League Baseball*; também seriam compatíveis os jogos cancelados *Convoy*, *Magic Carousel*, *Quest*, *Space Shuttle* e *Woody Woodpecker*
- **Prometia:** que o Intelivision falasse
- **Trouxe:** poucas informações úteis

voz." Além dessas palavras simples, na tela-título se ouve a mensagem: "Mattel Electronics presents... *nome do jogo*".

O resultado disso não foi positivo por alguns motivos. Muitas vezes a voz digitalizada ocupava mais memória do que o próprio jogo, mesmo não soando natural pelas limitações de espaço. Isso exigia que as ROMs fossem maiores, o que encarecia os cartuchos. O Intellivoice era caro, chegando a custar US$ 100. E, como sempre acontece com periféricos fracassados, poucos jogos aproveitaram o Intellivoice, já que somente a Mattel publicou títulos com suporte para o aparelho, nenhuma produtora third-party.

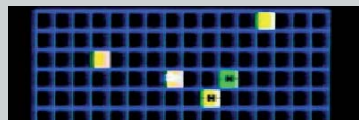
A Mattel descontinuou o Intellivoice precocemente em 1983, e a Digiplay, subsidiária da Sharp que lançou o Intellivision no Brasil, nem chegou a colocá-lo nas lojas por aqui, como informa o caderno de Informática da Folha de S. Paulo de 25 de julho de 1984: "O Intellivoice ainda não está nos planos de fabricação do grupo Digiplay, mas vários cartuchos que utilizam esse importante acessório já podem ser encontrados nas locadoras e videoclubes especializados nesse sistema." Como os cartuchos para o Intellivoice funcionam normalmente no Intellivision, é provável que muitos jogadores brasileiros ficaram sem esse recurso das mensagens de voz na época.

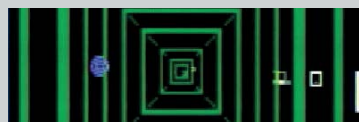
MEIO SEM VOZ

O Intellivoice não vinha com nenhum jogo, mas a Mattel lançou logo de cara três títulos compatíveis: *B-17 Bomber*, *Bomb Squad* e *Space Spartan*. Depois, saiu *Tron Solar Sailer* e *World Series Major League Baseball*, que, diferente dos demais, avisa só na parte de trás da caixa o suporte ao periférico. Além desses, o fim prematuro do Intellivoice levou com ele vários jogos para o limbo, conforme revela o site Intellivision Lives. Acompanhe.

B-17 Bomber
O Intellivoice alerta a presença de inimigos ("Bandit!"), assim como a localização deles ("Six o'clock") em confrontos aéreos situados na Segunda Guerra Mundial.

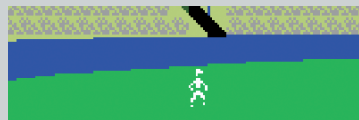
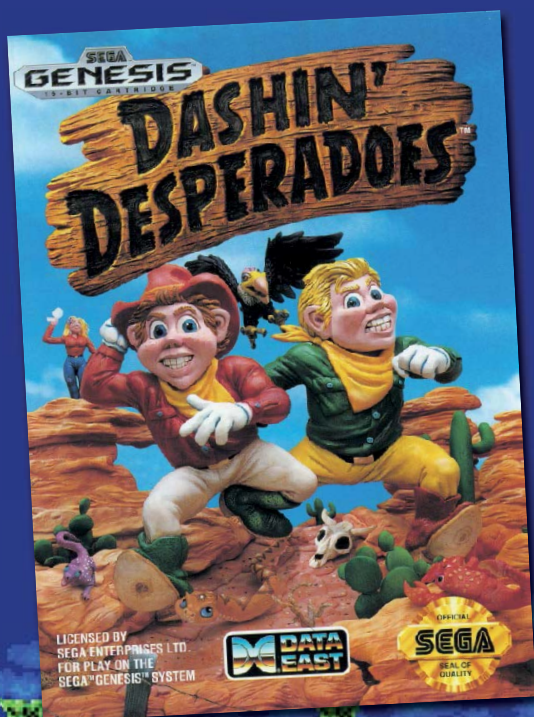
Space Shuttle
Traria missões de lançamento de foguetes e reparo de satélites, com auxílio das vozes que dariam as instruções. O Intellivoice foi cancelado próximo da finalização do jogo.

Bomb Squad
Alicate, cortador, solda e um extintor de incêndio ajudam a consertar os circuitos que decifram o código capaz de desativar uma bomba. As instruções são dadas por voz.

Space Spartans
Aqui, os soldados de elite tem a missão de conter a invasão dos alienígenas. Apesar da baixa compressão do áudio, é possível distinguir diferentes tipos de vozes.

Convoy
Conduzindo um caminhão, o jogador receberia instruções pelo rádio sobre o destino das entregas. O criador do jogo saiu da Mattel e ninguém continuou o projeto.

Tron Solar Sailer
Baseado no filme de ficção científica, o jogador controla o Solar Sailer em um grid com aranhas e tanques. As vozes avisam o estado de energia e a localização do veículo.

Magic Carousel
O objetivo: identificar os animais do carrossel com as instruções de voz. A Mattel ficou receosa de lançar um título para um público muito específico e engavetou o jogo.

Woody Woodpecker
O jogo do Pica-Pau traria até o Zeca Urubu, mas foi cancelado após sofrer reviravoltas. O Pica-Pau teria a voz da Grace Stafford, a dubladora original do personagem.

Quest
Seria um RPG medieval em que o Dungeon Master enviava personagens para quests com a voz. O criador do jogo desistiu do projeto quando surgiram outras prioridades.

World Series Major League Baseball
O jogo de beisebol imita a transmissão de TV, e o Intellivoice permite ouvir as marcações das jogadas. Depende do add-on ECS que acrescenta memória e três canais de som.

DASHIN' DESPERADOES
(GENESIS)

Lançado somente nos Estados Unidos para o Genesis (Mega Drive), *Dashin' Desperadoes* tem uma premissa simples, que mais parece de um jogo 8-bit (ou de desenho animado). Outrora melhores amigos, os cowboys Will e Rick agora brigam para ver quem consegue chamar a atenção da Jenny, recém-chegada na cidade. Ela recebeu uma viagem de presente de aniversário do pai e os dois estão determinados a assumir o posto de guarda-costas da garota. Com tela dividida, a disputa acontece em uma corrida até chegar a Jenny. Vale tudo, até jogar bombas no pretendente adversário. Apesar de os sprites serem bacanas, a capa apresenta espécies de esculturas dos cowboys, que estão fugindo de um urubu, enquanto uma cobra e o lagarto observam os apaixonados pela Jenny, que aparece mais ao fundo.

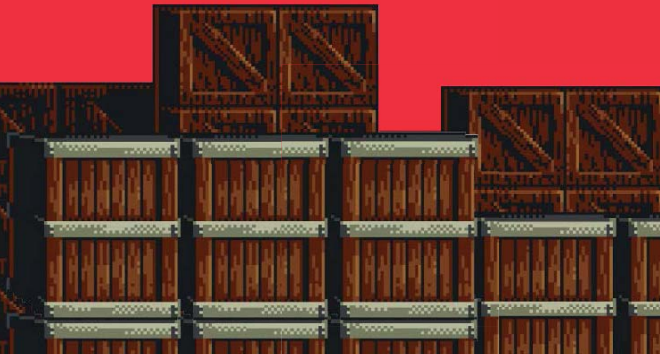
CIDADE DOS DINOSSAUROS

O início da década de 90 foi marcado por uma overdose de dinossauros: *Jurassic Park*, *Família Dinossauros*, *Power Rangers* (a primeira temporada)... Outra obra típica da época é o filme (bem menos popular) *Adventures in Dinosaur City*, que originou o jogo de plataforma *DinoCity*, para o Super Nintendo. Quando publicou *Dinowars Kyouryuu Oukoku e no Daibouken* no Japão em julho de 1992, a Irem deu traço anime aos personagens na capa, que ficaram bastante simpáticos. Dois meses depois o título foi lançado nos EUA e, como era de esperar, a arte recuperou o estilo mais realista do material promocional do filme, com uma descontração entre o dinossauro de óculos escuros, jaqueta de couro e tênis e o protagonista sentado no skate para ouvir a música do walkman.

NES ACTION SET (EUA)

Dois anos após o lançamento do Famicom no Japão, a versão americana do console, Nintendo Entertainment System, chegava aos EUA, um mercado em crise por conta do Crash dos videogames de 1983. Graças ao sistema 8-bit e sua biblioteca fantástica de clássicos, a indústria norte-americana se reergueu. O NES Action Set é apenas um de vários bundles que fizeram sucesso nos Estados Unidos. Por sinal, esse pacote é diferente do Action Set lançado pela Playtronic no Brasil que foi mostrado na OLD!Gamer #15. Confira.

Pronto para a ação

O Action Set era um pacote bastante generoso do NES, pois contava com o cartucho dois em um *Duck Hunt/Super Mario Bros.*, dois controles e a pistola NES Zapper. O Action Set brasileiro só vinha com um controle, mas em compensação incluía o clássico atemporal *Super Mario Bros. 3*.

Console da família

A Nintendo queria vender o NES como um aparelho para a toda família e estampou essa foto na parte traseira da caixa, mas ela não convence ninguém. Veja todos os erros que conseguimos enumerar.

1. Mario está à beira da morte, mas o jogador e sua família parecem não se frustrar com isso. Estão todos sorrindo.
2. O cartucho *Duck Hunt/Super Mario Bros.* está fora do console.
3. O NES está desligado. Cadê o LED vermelho aceso?
4. Não dá para ver os cabos de vídeo e áudio ligados no console e televisor.
5. Não há como duas pessoas jogarem *Super Mario Bros.* ao mesmo tempo.
6. Mesmo se o garoto estivesse pronto para a sua vez de jogar com o Luigi, como é possível alguém ver direito a TV em posição perpendicular à tela?
7. A mãe da família nem sequer está olhando o televisor. Ela parece preocupada com alguma coisa acima do aparelho.

Apenas uma fração

A embalagem lista alguns dos muitos clássicos do NES e a maioria é da própria Nintendo. Dessa relação, somente *Rad Racer* (Square), *R.C. Pro-Am* (Rare) e *Kung Fu* (Irem) são de estúdios third-party.

Máximo da vantagem

Os controles NES Advantage (estilo arcade) e o NES Max (com turbo) também aparecem na caixa da versão nacional do Action Set. São os acessórios menos estrambóticos do console.

Publicidades (às vezes enganosas) que marcaram época

Ah, o Virtual Boy, o "portátil" que depende de uma mesa para ser jogado e todos os seus jogos são em preto e vermelho. O aparelho que nos leva à pergunta: "mas por que fizeram isso?"

Prejudicial à saúde

Não é recomendável usar o Virtual Boy por mais de uma hora para não ter dores de cabeça, visão embaçada ou problemas mais sérios. Quer viver perigosamente? É difícil, pois o jogo pausa sozinho depois de um tempo para forçar a tirar os olhos do caminho da maldição. É o único fato necessário para provar que talvez o console não deveria ter sido lançado.

Vermelho e preto

O Virtual Boy só exibe duas míseras cores. Era como se a Nintendo dissesse "então, ou damos o 3D, ou damos cores". Por que não ter o básico preto e verde do Game Boy? Dizem que a razão é que o contraste do vermelho com preto dá uma melhor sensação de profundidade, melhorando o efeito 3D. Pode ser o motivo, mas não é uma desculpa válida.

Alerta vermelho

A propaganda apresenta quase 1/4 do total do acervo do Virtual Boy. O console teve somente 22 jogos, dos quais três são exclusivos dos EUA e oito só saíram no Japão. Quatro dos cinco jogos mostrados foram títulos de lançamento nos EUA e Japão: *Galactic Pinball*, *Mario's Tennis*, *Red Alarm* e *Teleroboxer* – o *Virtual Boy Wario Land* veio um pouco depois, no final de 1995.

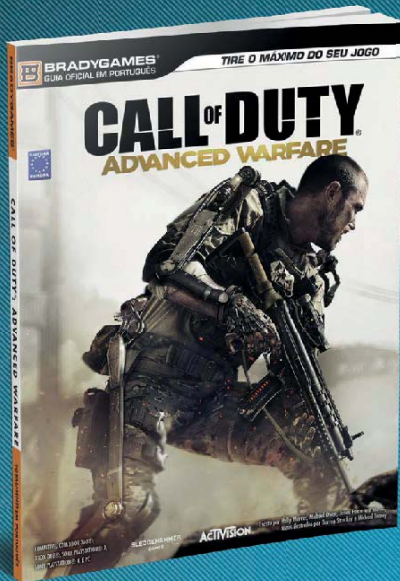
Terceira dimensão?

Ao jogar cada um dos 22 títulos lançados para o Virtual Boy, você percebe que não houve tentativa alguma de tentar criar a tal impressão de realidade virtual. Há um jogo de tênis do Mario, um de plataforma do Wario... que, digamos, faziam pouco pelo 3D. Isso invalida qualquer ponto sobre o Virtual Boy. Ele não deveria ter sido lançado daquele jeito.

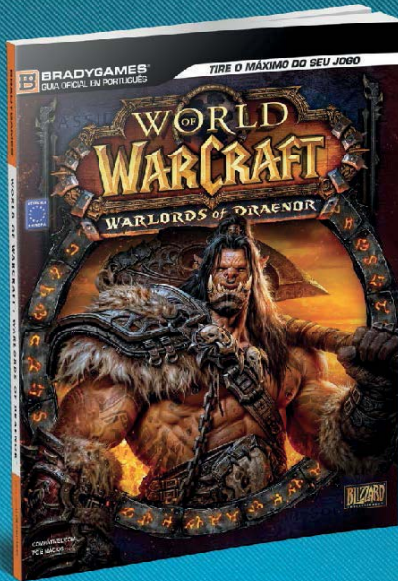
REVISTA
OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA
MARVEL

A VIDEO
GAME CARTRIDGE FROM
PARKER BROTHERS
SPIDER-MAN
TM
REVISTA
OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA

Editora Europa

A melhor biblioteca de cultura pop do Brasil.

Guia Oficial Call Of Duty Advanced Warfare

De: R$ 39,90

Por: **R$ 35,90**

Guia Oficial World Of Warcraft: Warlords of Draenor

De: R$ 39,90

Por: **R$ 35,90**

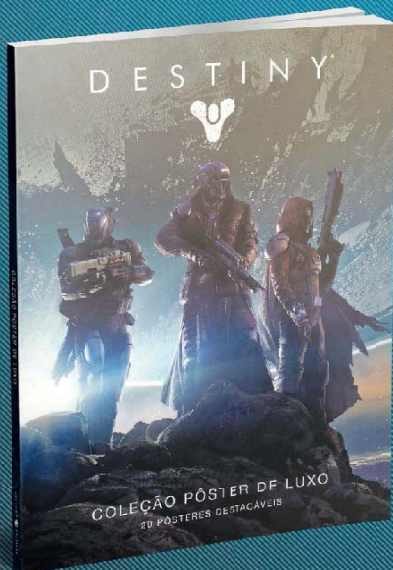
Detonados, Dicas e Troféus PlayStation

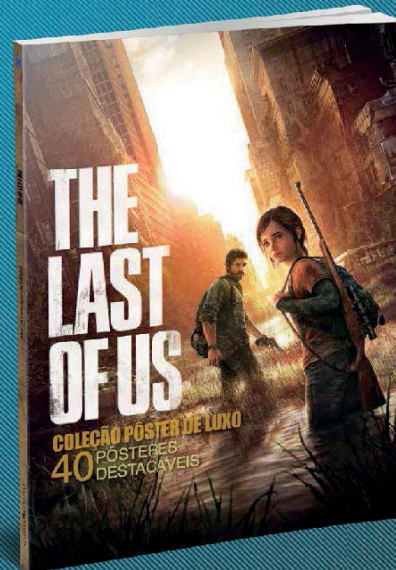
De: R$ 11,90

Por: **R$ 9,90**

Coleção Posteres de Luxo De: R$ 74,90 Por: R$ 59,90* cada

Papel especial, tipo cartão
Formato gigante 41 x 30 cm

40 pôsteres espetaculares, com cenas marcantes de cada tema, que você pode manter como livro ou destacar e enquadrar

Destiny

Marvel Comics

The Last of Us

Compre pelo telefone **(11) 3038 - 5050** (SP) ou **0800 8888 508** (demais localidades) ou pelo site **www.europanet.com.br**

* Promoção válida até 15/01/2015. Sujeita à disponibilidade de estoque. Fretes não inclusos. Para informações sobre o frete, entre em contato por telefone ou acesse www.europanet.com.br

OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA
EDITORA
EUROPA